OKTOBER | JAHRGANG ▸ 12 | AUSGABE ▸ 5/00 | ARTIKEL-NR. ▸ 32 00540

KOSTENLOS FÜR ALLE NINTENDO FANS

CLUB Nintendo®

SPORT ZONE

inkl. Metal Gear Solid Walkthrough (Game Boy Color)

GROSSES MESSE-SPECIAL: BRANDHEISSE NEWS VON DER SPACEWORLD UND DER ECTS!

GAME OF THE MONTH

TUROK 3

SHADOW OF OBLIVION

Die Erben des Turok erobern das Nintendo64

MARIO PARTY 2

MARIO TENNIS

Ultimativer 4-Player-Fun im Doppelpack

POKÉMON PINBALL

Cooler Flipperspaß mit Pokémon!

ZELDA-SPECIAL

History und erste Infos zu Links neuestem Abenteuer!

POKÉMON CHAMPIONSHIP 2000

Alle Infos zum europäischen Finale

NINTENDO 64

Nintendo®

SNAP THEM ALL!

Pokémon Snap

Prof. Eich hat einen Auftrag für dich.
In Pokémon Snap erwartet dich die große Pokémon Foto-Safari.
Auf einer geheimen Insel leben die Pokémon noch in freier Wildnis!
So hat sie noch keiner gesehen. Kannst du sie aufspüren und tolle
Schnappschüsse mitbringen? Aber streng' dich an,
Prof. Eich will wirklich gute Fotos sehen.
Pokémon Snap – Snap them all.

© 1995 - 2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo. © 1999, 2000 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.

16 UHR 50, ab Paddington

Schön, dass ihr den **CONTROLLER** für einen Moment aus der Hand legt und eure ganze Aufmerksamkeit der neuen Ausgabe des **CLUB NINTENDO MAGAZINS** widmet. Diese kleine Verschnaufpause lohnt sich, denn es gibt aufregende Neuigkeiten aus **LONDON**, der Stadt, in der sich auch dieses Jahr wieder die bedeutendsten Größen der **VIDEOSPIELBRANCHE** zu einem munteren Stelldichein getroffen haben. Wo? Natürlich auf der **ECTS**, der größten europäischen Videospiel-Fachmesse.

Zu den **SOFTWARE-HIGHLIGHTS** der diesjährigen Messe gehörten neben vielen anderen Titeln

POKÉMON: GOLDENE EDITION (Game Boy Color)
POKÉMON: SILBERNE EDITION (Game Boy Color)
THE LEGEND OF ZELDA: MAJORA'S MASK (Nintendo64)
und **MARIO KART ADVANCE** (Game Boy Advance).

Letztere beiden Spiele konnten sogar einen der sehr begehrten **ECTS-AWARDS** ergattern. Eigentlich sind das schon genug Neuigkeiten, aber wir wären nicht euer Lieblings-Nintendo-Magazin, wenn wir nicht auch noch News zum **GAME BOY ADVANCE** und zum **NINTENDO GAMECUBE** hätten. Aber mehr darüber erfahrt ihr natürlich in unserem **MESSEBERICHT**.

Viel Spaß beim Blick in die Zukunft und noch mehr Spaß beim Spielen in der Gegenwart.

EUER
CLAUDE M. MOYSE

Inhalt

GAME OF THE MONTH

16 Turok 3: Shadow Of Oblivion NINTENDO 64

AREA 64

NINTENDO 64

26 Mario Party 2

30 Mario Tennis

32 Pokémon Snap

34 Looney Tunes:
Duck Dodgers Starring Duffy Duck

35 International Superstar Soccer 2000

RUBRIKEN

03 Editorial

06 Pokémon-Center

24 System Charts

36 Player's Lounge

39 Impressum

78 News Flash

81 Final Stage

SPECIALS

10 Event Report European Finals: Pokémon Championship 2000

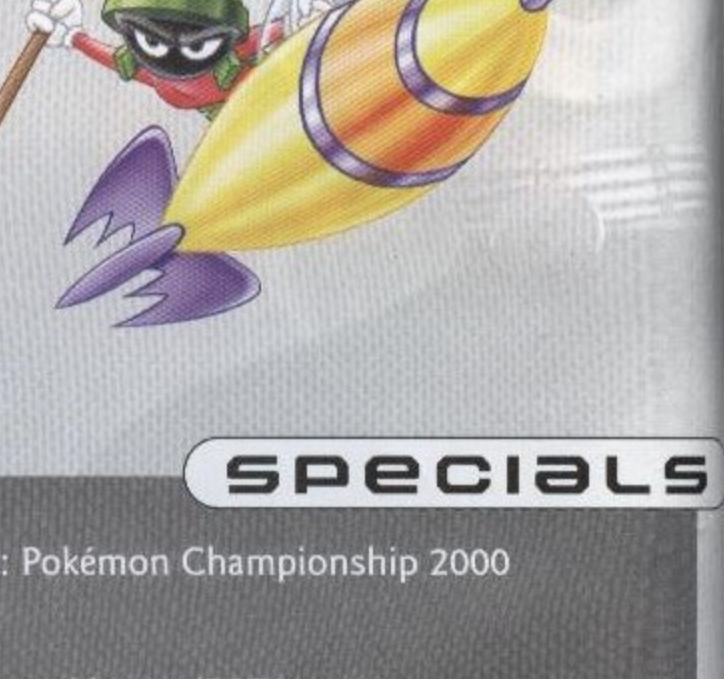
12 Event Report Nintendo Spaceworld 2000/ECTS 2000

41 Doppelposter The Legend of Zelda: Majora's Mask/Pokémon Snap

45 Comic Fun N-Gang in Halloween Trouble Mix

51 Special The Legend Of Zelda: Past and Present

58 Forgotten Heroes Kid Icarus



HOMEPAGE
http://www.nintendo.de

E-MAIL
info@nintendo.de

REDAKTIONSFAX
0 60 26 95 03 08

INHALT

PORTABLE POWER

GAME BOY COLOR

60 Pokémon Pinball

64 Donkey Kong Country

66 The Road To El Dorado

67 Die Schlümpfe – Das große Abenteuer

68 Harvest Moon 2

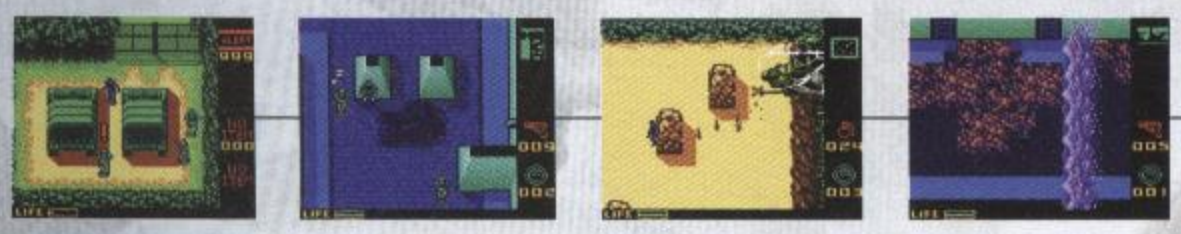
69 Turok 3: Shadow of Oblivion

70 Tom & Jerry · Moorhuhnjagd
Croc II · Championship Motocross 2001
featuring Ricky Charmichael

71 NBA Live 2000 · Jimmy White's Cueball 2
Legend Of The River King 2 · Trick Boarder

SUPPORT ZONE

72 Metal Gear Solid Walkthrough



SPIELE-HOTLINE

0 60 26 94 09 40

Mo. – Fr. 13:00 bis 19:00 Uhr

KONSUMENTENBERATUNG

01 30 58 06

Mo. – Fr. 11:00 bis 19:00 Uhr

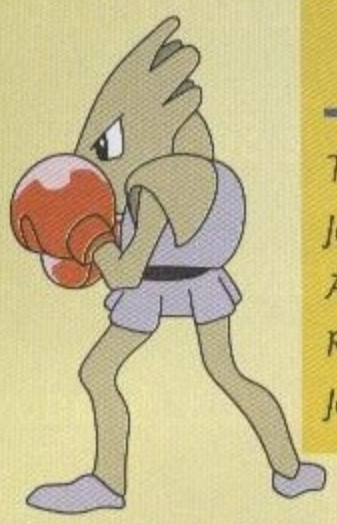
POKéMON CENTER

POKéMON DES MONATS

NAME:	Pantimos	HOBBIES:	Andere Pokémon zum Narren halten
NUMMER:	#122	FÄHIGKEITEN:	Barriere, Konfusion (ab Level 15), Lichtschild (ab Level 23), Duplexhieb (ab Level 31), Meditation (ab Level 39), Delegator (ab Level 47)
TYP:	Psycho		
ALTER:	unbekannt		
FUNDORTE:	Route 2		
LIEBLINGSFILM:	Ein Käfig voller Narren		

Die große Foto-Safari

In der letzten Ausgabe hatten wir dazu aufgerufen, Pokémon in eurer Umgebung zu fotografieren. Das Ergebnis war überwältigend! Wir erhielten körbeweise Zuschriften mit vielen lustigen Bildern, von denen wir euch eine Auswahl nicht vorenthalten wollen. Erstaunt hat uns vor allem die Vielfalt der Bilder. Wir hatten damit gerechnet, hauptsächlich Bilder von Pikachu zu erhalten, doch die abgebildeten Fotos beweisen eindeutig, wie verschieden die Pokémon-Geschmäcker sind. Die Gewinner dürfen sich bereits jetzt über eine original Pikachu-Kamera freuen!



Die Gewinner:

Tim Bünder, Tübingen
Jan Müller, Berlin
Alexander Kursawe, Herten
Rebecca Stege, Berlin
Joana Liers, Frankfurt
Nicole Rebbert, Salzgitter
Marina Scheider, Essen
Bente Gabriel, Husum
Simon Kraft, Hamburg
Ann-Katrin Benge, Berg

Tim Bünder, Tübingen

Nicole Rebbert, Salzgitter

Ann-Katrin Benge, Berg

Simon Kraft, Hamburg

Rebecca Stege, Berlin

Bisasam und Myrapla

Im zehnten Comic der Pokémon-Reihe dreht sich alles um die beiden Pokémon Bisasam und Myrapla. Zudem treffen Ash, Misty und Rocko auf Melanie, ein Mädchen, das eine Pokémon-Farm betreibt. Hier kann jedes Pokémon Unterschlupf suchen, das von seinem Trainer im Stich gelassen wurde. Melanie kümmert sich aufopferungsvoll um diese Pokémon und pflegt sie mit viel Liebe. Kein Wunder, dass sich Rocko mal wieder Hals über Kopf verknallt...

Im Special-Teil erwartet euch ein ausführlicher Bericht über eines der zukünftigen Pokémon-Highlights für den Game Boy Color: **Pokémon Pinball**! Lest alles über den sensationellen Pinball-Kracher mit Pikachu und Co. Und für alle, die **Pokémon Snap** noch nicht kennen, stellen wir das Spiel noch einmal ganz genau vor. Das Pokémon-Comic Special #10 ist ab Anfang Oktober bei allen Nintendo-Händlern erhältlich!

Spielt mit Pikachu!

Ihr seid Pokémon-Fan und -Trainer? Ihr sammelt alles, was mit eurem Lieblingsthema zu tun habt? Dann kommt ihr am Pikachu Nintendo64 nicht vorbei. Dieses Nintendo64 erstrahlt in den Farben Blau und Gelb und erfreut euch stets mit einem auf die Konsole geprägten Pikachu! Zwei besondere Gags haben sich die Designer einfallen lassen: Beim Einschalten beginnen Pikachus Bäckchen zu leuchten und um die Reset-Taste zu aktivieren, müsst ihr Pikachus Pfote nach unten drücken! Auf dieser Konsole macht es gleich doppelt Spaß, die Pokémon Klassiker Pokémon Stadium, Pokémon Snap und natürlich auch alle anderen Nintendo64 Games zu spielen.

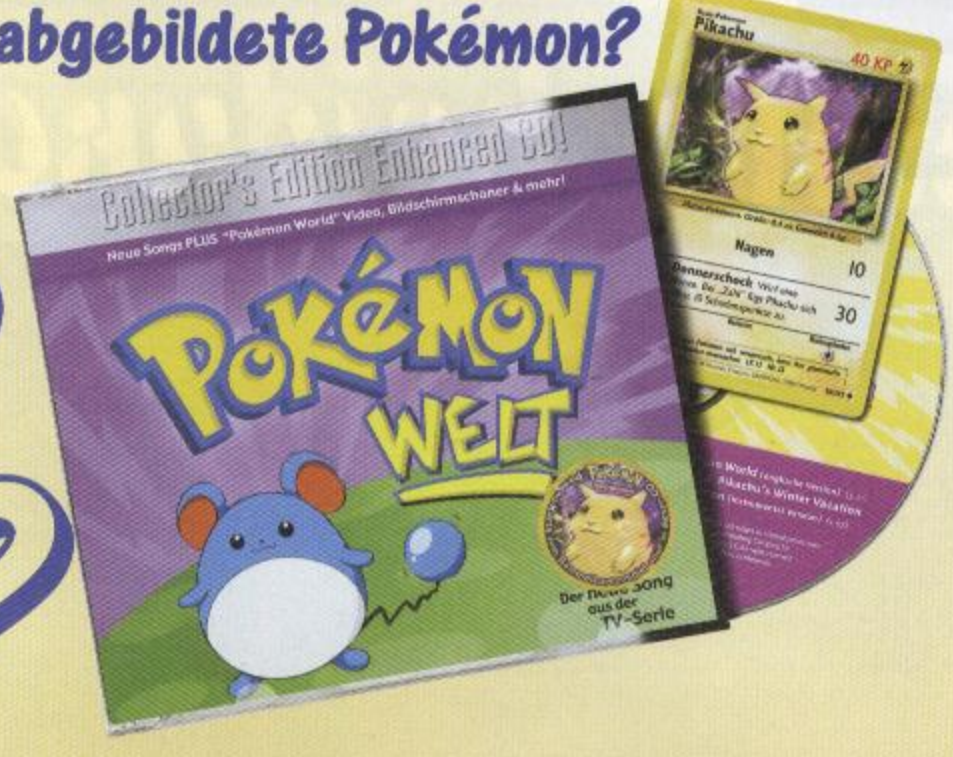
Pokémon Welt

Sicher ist euch schon aufgefallen, dass die zweite Staffel der Pokémon-Fernsehserie von einem neuen Titelsong begleitet wird. Dieser Song ist bereits seit geraumer Zeit auf CD erhältlich. Als besonderen Bonus enthält die CD eine Karte des Pokémon Trading Card Games. Wenn ihr eine von 10 CDs gewinnen wollt, solltet ihr die Antwort zu folgender Frage auf eine Postkarte schreiben und sie an die bekannte Redaktionsadresse schicken!

Einsendeschluss ist der 27. Oktober 2000! Viel Glück!

Wie heißt das auf dem CD-Cover abgebildete Pokémon?

KOCH RECORDS



Pokémon Website mit neuen Features!

Wer zum Thema Pokémon immer auf dem aktuellen Stand sein möchte, der sollte des öfteren auf der offiziellen Pokémon-Website vorbeisurfen. Unter **www.pokemon.de** erhaltet ihr aktuelle Informationen, News, Spielevorstellungen und habt Zugriff auf verschiedene Special-Features. Zudem könnt ihr euch an Wettbewerben beteiligen, euer Pokémon-Wissen im Rahmen eines Quiz' testen und euch verschiedene Screensaver herunterladen. Ganz aktuell ist der schicke Pokémon Snap-Screensaver, der eure Lieblingspokémon nun auch auf dem heimischen Rechner ihr Unwesen treiben lässt. Außerdem könnt ihr hier den kostenlosen Pokémon-Newsletter abonnieren, der euch brandheiße Infos direkt nach Hause liefert.

Alle guten Dinge sind Drei!
Die Nintendo-Spieleberater

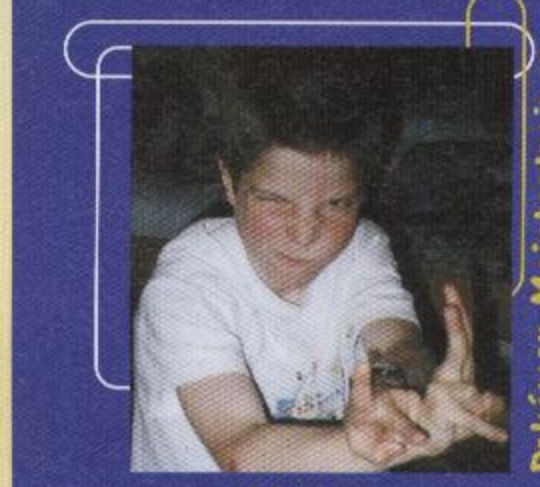
Sie sind unerlässlich für jeden Pokémon-Trainer, Sammler und Nintendo-Fan. Die Rede ist von den offiziellen Spieleberatern der Nintendo-Profis! Ob für die **Rote, Blaue oder Gelbe Edition**, für **Pokémon Stadium** oder für **Pokémon Snap**, die Spieleberater enthalten jedes noch so gut gehütete Geheimnis und sind in jeder Spielsituation ein zuverlässiger Ratgeber. Jüngstes Mitglied dieser einzigartigen Pokémon-Buchreihe ist der **Pokémon Snap**-Spieleberater, der Hilfe in jeder Spielsituation garantiert!

Pokémon-Meistertrainer

Land: Deutschland
Name: Hagen Fink
Pokémon-Team:
117 Seemon (Hydropumpe / Hyperstrahl / Blizzard / Surfer)
18 Tauboss (Windstoss / Ruckzuckhieb / Flügelschlag / Fliegen)
99 Kingler (Surfer / Guillotine / Stärke / Zerschneider)
31 Nidoqueen (Surfer / Stärke / Feuersturm / Biss)
25 Pikachu (Donnerschock, Blitz / Donner / Überroller)
102 Kokowei (Stakkato / Hypnose / Weichei / Psychokinese)

Pokémon-Meistertrainer

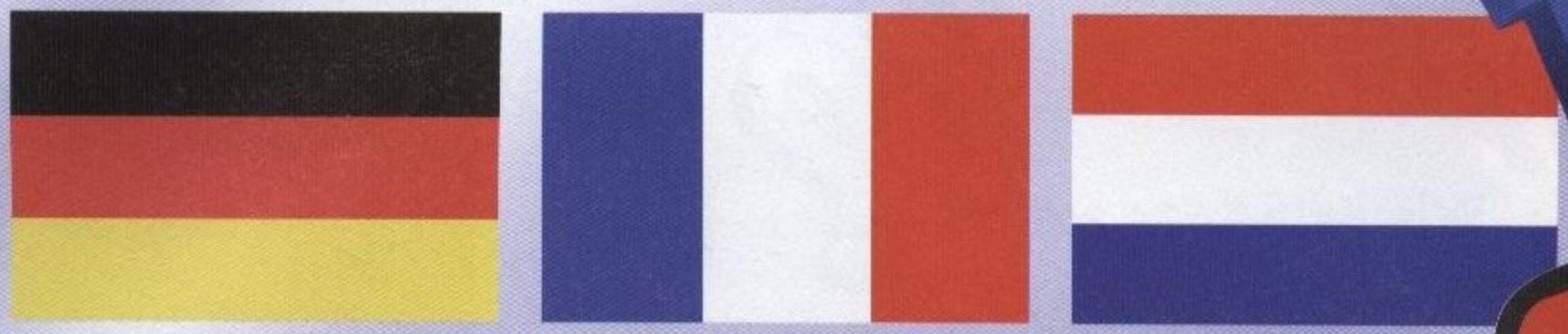
Land: Österreich
Name: Achim Koptik
Pokémon-Team:
06 Glurak (Glut / Flammenwurf / Feuerwirbel / Feuersturm)
09 Turtok (Blubber / Blubberstrahl / Aquaknarre / Hydropumpe)
03 Bisaflor (Egelsamen / Rankenhieb / Rasierblatt / Solarstahl)
150 Mewtu (Barriere / Psychokinese / Amnesie / Psywelle)



Pokémon-Meistertrainer

Land: Schweiz
Name: Rafael Schlup
Pokémon-Team:
06 Glurak (Flammenwurf / Feuersturm / Strärke / Zerschneider)
150 Mewtu (Psychkinese / Sternschauer / Amnesie / Genesung)
145 Zapdos (Donner / Fliegen / Bohrschnabel / Donnerschock)
25 Pikachu (Donner / Donnerwelle / Sternschauer / Donnerschock)
130 Garados (Hyperstrahl / Drachenwut / Hydropumpe / Biss)
149 Dragoran (Hyperstrahl / Drachenwut / Slam / Agilität)

POKÉMON CENTER



Tage der Entscheidung

Monatelang duellierten sich in sechs verschiedenen Ländern Pokémon Stadium Experten, um die jeweiligen Landesmeister im Pika-, Poké- und Premium-Cup zu ermitteln. Nachdem die Länder-Entscheidungen gefallen waren, stand das große europäische Finale in London ins Haus. Im Rahmen der ECTS versammelten sich am 2. September die Länder-Champions im Millenium Dome der englischen Hauptstadt, um die drei Europameister im größten europäischen Pokémon-Event aller Zeiten zu ermitteln.

Europäische Duelle

Auch für die deutschen Sieger der Pokémon Championship 2000 wurde es ernst: Am Samstag traten **Dennis Waldeck** (Pika-Cup), **Rebecca Wissner** (Poké-Cup) und **Edwin Krause** (Premium-Cup) gegen die europäischen Konkurrenz aus Belgien, Frankreich, Großbritannien, Spanien und den Niederlanden an. Dabei trat jedes Landesteam in einem anderen, farbigen Trikot an. Auf den Bildern erkennt ihr die deutschen Teilnehmer an den grünen Trikots.

Die Sieger

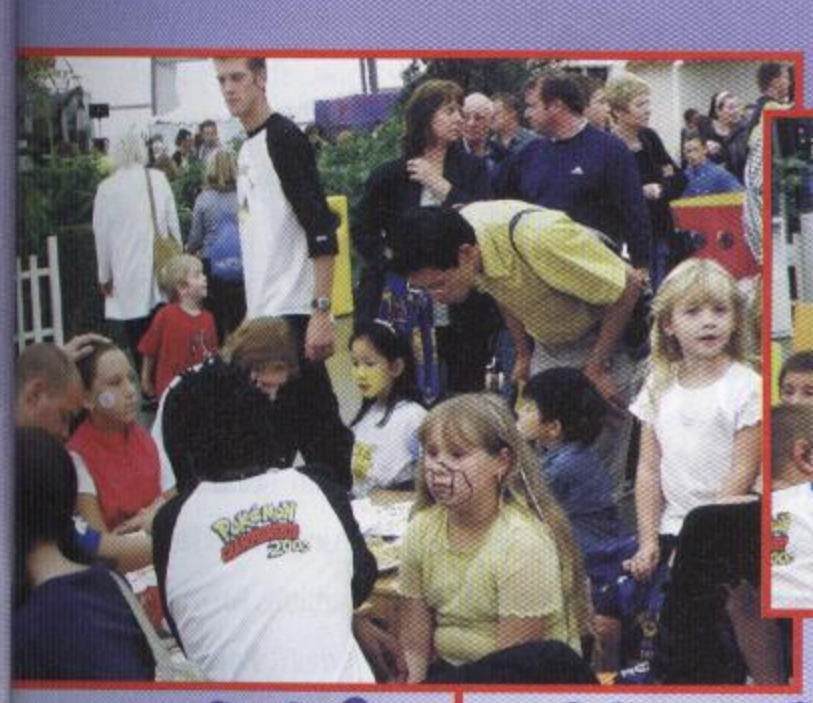
Zwei der drei deutschen Champions **Rebecca Wissner** (Poké-Cup) und **Dennis Waldeck** (Pika-Cup) konnten sich gegen die starke europäische Konkurrenz durchsetzen! Edwin Krause (Premium-Cup) scheiterte knapp am späteren Sieger **Francois Hang Ying** aus Frankreich. Nichtsdestotrotz wird Edwin als amtierender Deutscher Meister im Premium-Cup Deutschland bei der Pokémon-Weltmeisterschaft in Sydney vertreten!
Die Weltmeisterschaft wird vom 20. bis 22. September im australischen Sydney stattfinden. (Die Resultate werden in der nächsten Ausgabe des Club Magazins bekanntgegeben!)

Pokémon Championship 2000

Das europäische Finale

Trading Card Game-Duelle

Parallel zum Pokémon Championship 2000 veranstaltete der Pokémon-Spielkartenhersteller Wizard of the Coast ein exklusives Pokémon Trading Card Game-Event, das an knapp 100 Spieltischen für spannende Duelle sorgte. Hierbei gab es sowohl für Trading Card Game-Einsteiger, als auch für Profis viel zu erleben. Die ersten 50 Besucher jedes Veranstaltungstages erhielten als Geschenk die Erstauflage des begehrten Team Rocket Booster Packs!

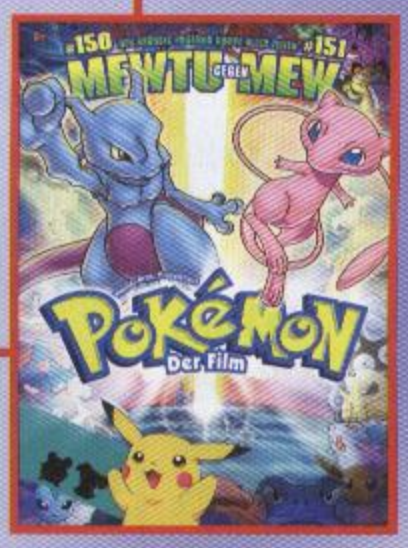


Pokémon-Mania!

Neben der Pokémon Championship 2000 und dem Trading Card Game Event gab es im Millenium Dome noch weitaus mehr zu bestaunen: Auf Pokémon-Fans warteten beispielsweise Stände mit den verschiedensten Pokémon-Produkten. Zudem waren in der gesamten Halle Pokémon zu finden, die sich – im Gegensatz zu Pokémon Snap – nur zu gern ablichten ließen. Zum Abreagieren stand eine Hüpfburg zur Verfügung, in der hyperaktive Kids zusammen mit Pokémon relaxen konnten. Und wer Lust hatte, sich zu verkleiden, der konnte dies an einem der vielen Make-up-Stände tun, indem er sich sein Konterfei mit einer Pokémon-Bemalung verschönern ließ! Für Aufregung sorgte aber auch noch eine andere Attraktion! Pokémon-Trainer, die ein wenig Geduld mitbrachten, konnten ihr ganz persönliches Mew per Tausch auf ihrem Game Boy in Empfang nehmen!

Immer wieder gut!

Ebenfalls im Millenium Dome fand eine Vorführung von Pokémon: The First Movie (Pokémon - Der Film) statt. Der Film wurde in einem der größten Kinos der Welt (2.500 Sitzplätze!) gezeigt und begeisterte das Publikum aufs Neue!

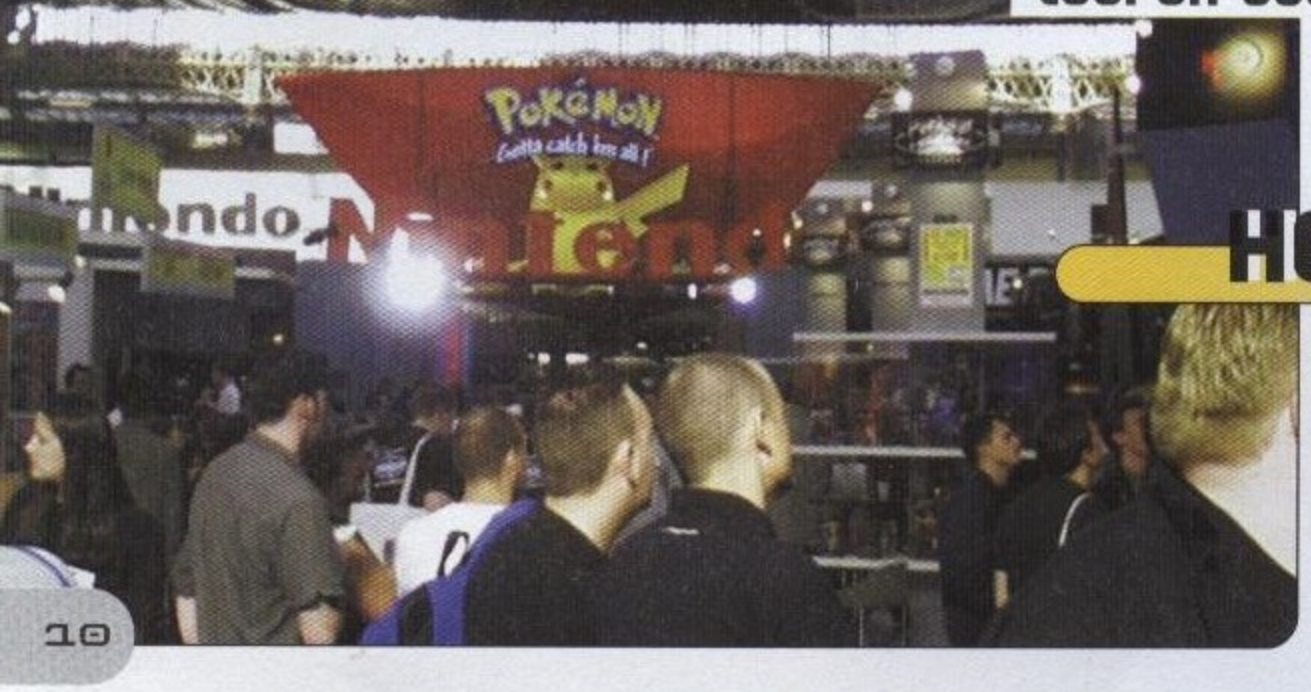


Auf zur Weltmeisterschaft!

An dieser Stelle möchten wir den Europameistern nachträglich gratulieren und gleichzeitig den Landessiegern im Premium-Cup alles Gute und einen wunderbaren Aufenthalt in **Australien** wünschen! Viel Erfolg bei der Pokémon Championship 2000 Weltmeisterschaft!

ects spaceworld ects

Die Monate August und September sind für Videospielfans jedes Jahr aufs neue Monate der Spannung, Entscheidung und Überraschung. In genannten Monaten finden nämlich zwei der bedeutendsten Messen der Branche statt: Die Nintendo SPACE WORLD in Tokio und die ECTS in London. Wir haben für euch beide Schauplätze besucht und sind mit unglaublichen Neuigkeiten, leeren Geldbeuteln und einem strahlenden Lächeln im Gesicht wiedergekehrt! MM



Heute ist morgen!

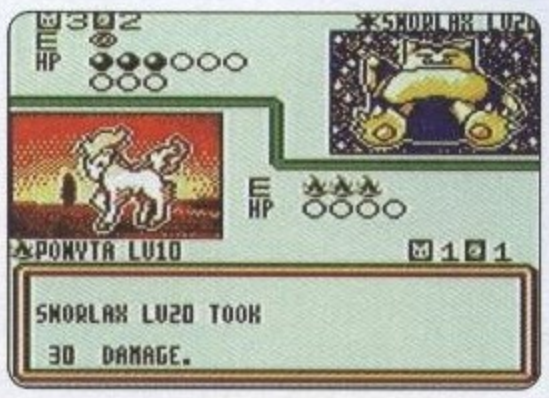
Die **ECTS** ist **die wichtigste Videospiel- und Unterhaltungs-elektronik-Messe Europas**. Trotz der gewöhnungsbedürftigen englischen Küche pilgern jedes Jahr aufs Neue Tausende von Schaulustigen nach London, um dort die aktuellen Produkte der Branche zu bestaunen. Auch wir waren vor Ort, um uns für euch umzuschauen!

Die goldene Zukunft der Pokémon

Einmal mehr im Mittelpunkt des Geschehens standen die Pokémon: Auf einem riesigem Areal konnte man die neuesten Games um die virtuellen Fabelwesen begutachten. Erstmals wurde dem staunenden Publikum eine englischsprachige Version der **Goldenen- und Silbernen-Edition von Pokémon** präsentiert. Sofort bildeten sich nicht enden wollende Schlangen an den gut 30 Displays, schließlich wollte jeder der Wartenden wenigstens eines der **100 neuen Pokémon** zu Gesicht bekommen oder sogar einfangen.

Pokémon Goldene/Silberne Edition

Ein weiteres Highlight stellte das **Pokémon Trading Card Game**



Pokémon Trading Card Game

dar. Die Game Boy Color-Umsetzung des Pokémon Kartenspiels sorgte nicht nur bei Trading Card–Fans für Begeisterung. Auch „neutrale" Game Boy-Spieler wurde von diesem faszinierenden Game in den Bann gezogen. Kenner des Kartenspiels fanden schnell heraus, dass der virtuellen Version ihres Lieblingsspiels mehrere Karten hinzugefügt wurden, die als herkömmliche Spielkarten nicht existieren. Zudem wurde das Spiel mit einem Story-Mode versehen. Ihr schlüpft dabei in die Rolle eines Jungen, der

Pokémon Trading Card Game

auf der Suche nach den legendären **Pokémon-Karten** ist. Um in deren Besitz zu gelangen, muss er zunächst acht Medaillen erwerben und anschließend die vier Großmeister sowie seinen Rivalen im Kartenduell bezwingen. Eine völlig neue Herausforderung für jeden Pokémon-Trainer! Als drittes Pokémon-Highlight sorgte das **Pokémon Pikachu 2** für Furore. Der Nachfolger des erfolgreichen **Pokémon Pikachu** besitzt neben einem Farbdisplay auch eine Infrarot-Schnittstelle mit deren Hilfe ihr in der **Goldenen und Silbernen Pokémon-Edition** bestimmte Items erlangen könnt! Zudem enthält das **Pokémon Pikachu 2** ein spektakuläres, völlig neues Mini-Spiel.

Nintendo64 besser denn je!

NINTENDO64

Auf dem **Nintendo 64** standen gleich mehrere Games im Mittelpunkt des Interesses. Allen voran **The Legend Of Zelda – Majora's Mask**, das mit traumhaften Grafiken und düsterer Game-Optik brillierte. (Mehr dazu und zur Zelda-History erfahrt ihr im 7seitigen Special ab Seite 51!)

Neben Link machte ein Duo von sich reden, das bereits ein Abenteuer auf dem **Nintendo64** absolviert hat. Die Rede ist von Banjo und Kazooie, die in **Banjo-Tooie**, dem Nachfolger des Erfolgstitels erneut zu Höchstform auflaufen. Das Spiel beginnt mit einem Feuerwerk: Gruntilda, die im ersten Teil von Banjo und Kazooie bezwungen und verhöhnt wurde, wird von ihren bösen Schwestern Mingella und Blobbelda wiederbelebt und sinnt nun nach Rache. Mittels eines gewaltigen Zaubers jagt sie das Häuschen von Banjo in die Luft und flieht. Leider kam dabei nicht nur das Häuschen zu schaden, auch Bottles, den besserwisserischen Maulwurf hat es erwischt! Ungestraft sollen die drei Hexen nicht davonkommen. Ergo machen sich Banjo, Kazooie und

Banjo-Tooie

Mumbo Jumbo sofort auf, dem höllischen Treiben des teuflischen Trios Einhalt zu gebieten. Dabei treffen unsere Helden auf allerlei neue Freunde und auch Feinde! Lasst

Banjo-Tooie

euch überraschen von Charakteren mit so lustigen Namen wie Humba Wumba, King Jingaling und Master Jiggywiggy!

Lange haben die Fans der rosa Wunderkugel warten müssen, nun ist es soweit: Kirby kehrt in seinem ersten, eigenen **Nintendo64**-Game zurück: **Kirby 64 – The Crystal Shards** ist ein 2 1/2-D Jump'n'Run, das viele Elemente bekannter Kirby-

Kirby 64 – The Crystal Shards

Games enthält, aber auch viel Neues bietet!

So bietet Kirbys jüngstes Abenteuer zum Beispiel Unmengen von neuen Verwandlungsformen der mutierten Albino-Kirsche. Unter

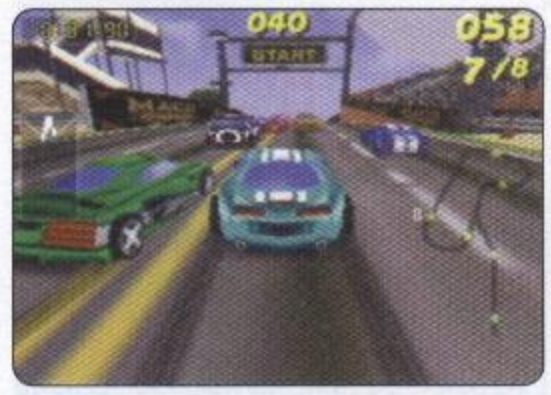
Mickey's Speedway

anderem werdet ihr Kirby hier erstmals in Form eines Schweizer Taschenmessers erleben!

Fans von Fun-Racern dürfen sich freuen: Mit **Mickey's Speedway** erscheint noch in diesem Jahr ein turbulenter Fun-Racer, bei dem ihr in die Rolle aller bekannten Disney-Charaktere schlüpfen könnt. Ob Mickey, Donald oder Goofy, hier ist die Pisten-Party vorprogrammiert. Auf mehr als 20 abgefahrenen Rennstrecken (New York, Yellowstone

Mickey's Speedway

Park, Grand Canyon) könnt ihr euch mit bis zu vier Spielern heiße Duelle liefern. Natürlich könnt ihr dabei auch auf das ein oder andere Hilfsmittel zurückgreifen, um eure Gegner Staub schlucken zu lassen. **Mickey's Speedway** stammt übrigens wie Diddy Kong Racing aus dem Hause der Software-Profis von



San Francisco Rush

Rare. Man darf also auf ein Spiel der Superlative gespannt sein!

Mit **Dinosaur Planet** fügt Rare dem traumhaften Nintendo-Lineup noch ein weiteres Highlight hinzu. **Dinosaur Planet** ist ein umfangreiches Action Adventure, das von seinem Gameplay her stark an die Zelda-Games auf dem Nintendo64 erinnert. Die Geschichte entführt allerdings in völlig andere Fantasy-Gefilde als bei der Zelda-Mythologie. **Dinosaur Planet** entführt euch ins Weltall, auf einen fremden Planeten, wo ihr umfangreiche Expeditionen durchführen und haarsträubende Abenteuer erleben könnt. Euch erwartet eine faszinierende Mischung aus Science-Fiction, Magie und einzigartigen Charakteren. Eine erste Version des Spiels ließ bereits erahnen, dass hier eines der besten Spiele, das bisher für das **Nintendo64** programmiert wurde, heranreift.

Am Stand von Midway wurde ein weiterer Teil der erfolgreichen

Dinosaur Planet

San Francisco Rush-Reihe präsentiert. Das jüngste Midway-Geschoss trägt den Titel **San Francisco Rush 2049** und überbietet in punkto Grafik und Streckendesign alle bisherigen Vorgänger des Games.

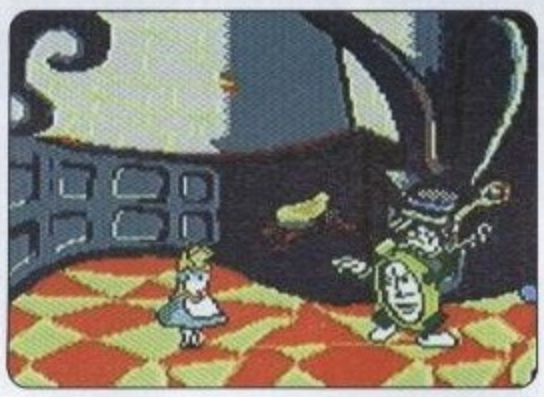
ects spaceworld ects

Affen, Tennisspieler und Meerjungfrauen

GAME BOY COLOR

Donky Kong Country

Der **Game Boy Color** trumpfte ein weiteres Mal mit einem enormen Angebot an neuen Spielen auf. Besonders eindrucksvoll präsentierte sich ein alter Bekannter, Donkey Kong. Mit der gewaltigen **Game Boy Color**-Umsetzung des Super Nintendo-Klassikers **Donkey Kong Country** haben sich die Programmier-Profis von Rare mal wieder selbst übertroffen! Grafik und Charaktere erscheinen fast



Alice in Wonderland

so brillant und aufwendig animiert wie auf dem Super Nintendo. Sport-Spiele waren schon immer angesagt, besonders auf dem **Game Boy Color**. Auf der ECTS wurden zwei

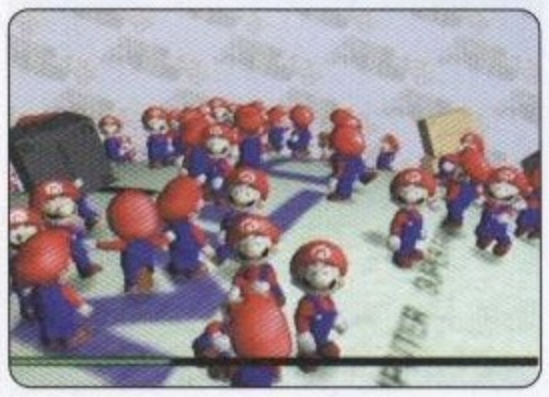
Tennis

Sportspiele präsentiert, die äußerst beeindruckend waren: **Pocket Soccer** ist eine gelungene Fußball-Simulation, mit der ihr das Abschneiden eures Lieblingsteams bei der Europameisterschaft virtuell nacherleben könnt. Mit **Tennis** wurde ein Fun-Tennis für den **Game Boy Color** präsentiert, das in punkto Spielbarkeit und Kontrolle durchaus an **Mario Tennis** auf dem **Nintendo64** heranreicht! Auch Disney war im **Game Boy**-Bereich nicht untätig. Mit **Little Mermaid II** und **Alice in Wonderland** stellten die Cartoon-Wizards gleich zwei neue, exzellente Spiele vor!

Little Mermaid II

Ein Blick in die Zukunft

Natürlich wurde auch auf der **ECTS** die mit Spannung erwarteten neuen Nintendo-Konsolen präsentiert. Eigens für die Vorstellung des **Nintendo GAMECUBE** war Game-Mastermind **Shigeru Miyamoto** angereist. In



einer aufregenden und spektakulären Präsentation stellte er die Konsole und erste Spiele-Demos für das Next Generation-System vor. Kurz danach wurde dann auch der **Game Boy Advance** mit einem spektakulären Auftritt enthüllt. David Gosen, der Managing Director von Nintendo of Europe, präsentierte die Handheld-Sensation und erste Spiele. Dabei hinterlies der **Game Boy Advance** einen bleibenden Eindruck. Auf der am zweiten Messetag stattfindenden **ECTS-Award-Verleihung** erhielt das vorgestellte Mario Kart Advance gleich drei Auszeichnung! **Es wurde**

zum besten Handheld-, zum besten Multiplayer-Game und zum besten Spiel der gesamten Messe gewählt! Auch das neue Zelda-Spiel ging nicht leer aus, es wurde zum besten **Nintendo64**-Game der ECTS gewählt!

NINTENDO SPACEWORLD 2000

Die hauseigene Nintendo-Messe Spaceworld ist jedes Jahr für eine Überraschung gut. Diesmal wurde im Makuhari Messe-Zentrum in Tokio gleich ein ganzes Feuerwerk von Neuheiten präsentiert: Vorgestellt wurden die Nachfolger von Game Boy Color und Nintendo64! Die jüngsten Mitglieder der Nintendo-Familie hören auf den Namen Game Boy Advance und Gamecube und gewähren bereits jetzt einen Ausblick auf künftige Spielehighlights!

Der neue Stern am Game Boy Himmel

GAME BOY ADVANCE

Genauso kompakt wie der Game Boy Color, aber mit einem 50 % größeren Display ausgestattet!

Am 25. August war es endlich soweit! Auf der Nintendo Spaceworld in Tokio präsentierte Atsushi Asada, der Vizepräsident von Nintendo Japan, der staunenden Weltöffentlichkeit gleich zwei neue Nintendo-Konsolen! Der offizielle Nachfolger des Game Boy Color nennt sich Game Boy Advance, besitzt einen 32 bit RISC-Prozessor und lässt für Module einen maximale Speicherumfang von 256 Mbit zu! Dank der hohen Prozessorgeschwindigkeit und modernster Streamline-Funktionen stellt der Game Boy Advance seinen Vorgänger in allen Belangen in den Schatten. Obwohl das Gerät ähnlich handlich und kompakt wie der Game Boy Color ist, verfügt es über einen im Vergleich zum Vorgänger 50% größeren Bildschirm. Außerdem lassen sich alle bisherigen Game Boy-Spiele auf dem Game Boy Advance abspielen! Geplant sind zudem ein Vier-Spieler-Adapter, eine Schnittstelle die Online-Gaming ermöglicht sowie eine direkte Verbindung zum GAMECUBE, dem Nachfolger des Nintendo 64. Mittels dieser Verbindung könnt ihr jedes Game Boy-Spiel (egal ob Game Boy Color oder Game Boy Advance) über den GAMECUBE auf dem großen Fernsehschirm spielen!

Erscheinen wird der neue Game Boy voraussichtlich im März 2001 in Japan und im Juli 2001 in den USA und Europa.

Bildschirm:	Reflective TFT Color LCD
Bildschirmgröße:	40,8 mm x 61,2 mm
Auflösung:	240 x 160 Pixel
Max. Farben:	32.000 Farben
CPU:	32 bit RISC-CPU + 8 bit CISC-CPU
Speicher:	32 Kbyte WRAM + 96 Kbyte WRAM in CPU 256 Kbyte WRAM auf Modulen
Sound:	Lautsprecher, Kopfhörer-Anschluß
Spieler:	Multiplayer-Funktion für bis zu vier Spieler (mittels Game Boy Advance Communicator Cable)
Stromversorgung:	2 AA Alkaline Batterien oder spezielles Battery Pak
Maße:	82 mm (Höhe) x 144,5 mm (Länge) x 24, 5 mm (Tiefe)
Gewicht:	ca. 140 Gramm
Modulgröße:	Bis zu 256 Mbit

ects spaceworld ects

Die geballte Spielepower

GAME BOY ADVANCE

Mario Kart

Bereits mit der Präsentation des **Game Boy Advance** wurden über ein Dutzend neue Spiele angekündigt, darunter auch klangvolle Titel wie **Mario Kart Advance**, **F-Zero**, **Wario Land 4**, **Silent Hill**, **Bomberman Story** und andere. In verstärktem Maße werden Handheld und Heimkonsole eine interaktive Einheit bilden. Das bedeutet, dass Spiele, die für beide neue Systeme erscheinen, über eine Funktion verfügen, die es ermöglicht, Daten zwischen beiden Geräten auszutauschen, ähnlich wie bei **Pokémon Stadium**. Allerdings wird

Konami Allstar Racing

für den Datenaustausch zwischen den Next Generation-Konsolen kein zusätzliches Gerät mehr nötig sein. Erstaunlich ist der Modulspeicher der **Game Boy Advance**-Spiele. Mit einem maximalen Speichervolumen von 256 Mbit entspricht die Modulgröße dem letzten Zelda-Abenteuer für das **Nintendo64**! Diese Tatsache lässt für zukünftige Spielentwicklungen alle Möglichkeiten offen!

Kurukuru Kurukin

Pinobee – Quest Of Heart

angekündigte Spiele

- Bomberman Story **(Hudson)**
- Doraemon **(Epoc)**
- Dracula: Circle Of The Moon **(Konami)**
- Fire Emblem **(Nintendo)**
- F-Zero **(Nintendo)**
- Game Boy Wars **(Nintendo)**
- Golf Masters **(Konami)**
- Konami All-Star Racing **(Konami)**
- Kurukuru Kurukin **(Nintendo)**
- Mario Kart Advance **(Nintendo)**
- Megaman EXE **(Capcom)**
- Monster Breed **(Konami)**
- Napoleon **(Nintendo)**
- Pinobee – Quest Of Heart **(Hudson)**
- Silent Hill **(Konami)**
- Star Communicator **(Konami)**
- Wario Land 4 **(Nintendo)**

Hinweis: *Diese Spiele sind für den japanischen Markt angekündigt. Einige davon erscheinen unter Umständen nicht in Europa.*

Über den Nintendo GAMECUBE könnt ihr mit Hilfe des Game Boy Advance alle Game Boy Modul-Formate auf dem großen Fernsehbildschirm abspielen!

Die Würfel sind gefallen!

NINTENDO GAMECUBE

Mit noch größerer Spannung als die Vorstellung des Game Boy Color-Nachfolgers wurde die Präsentation der neuen Heimkonsole von Nintendo erwartet. In einem an Spektakularität kaum noch zu überbietenden Aufgebot an Magiern, Models sowie Rauch- und Lichteffekten präsentierte Herr Asada die „Spielkonsole für das 21. Jahrhundert". Das Herzstück der ehemals als **Projekt Dolphin** angekündigten Hardware bildet ein 405 Mhz-Prozessor auf Kupferbasis von IBM. Neben einem revolutionären Grafik Co-Prozessor wird der **Nintendo GAMECUBE** einen 40 MB-Speicher beinhalten. Ohne Zweifel ist das neue Nintendo-Flagschiff damit **die schnellste und effizienteste Spielkonsole** aller Zeiten. Die Maße des **Nintendo GAMECUBE** betragen 150 mm x 110 mm x 161 mm.

Als Speichermedium dient dem **Nintendo GAMECUBE** eine optische Disk, die einen Durchmesser von 80mm hat und eine Datenmenge von bis zu 1,5 GB speichern kann. Als Zubehör wurden ein 56K- und ein Breitband-Modem, sowie ein kabelloser Controller und eine 4MB-Speicherkarte bzw. ein Adapter für handelsübliche 64 MB SD-Digicards von Matsushita angekündigt. Ein weiterer Clou: Der **Game Boy Advance** kann als vollwertiger Controller für den **Nintendo GAMECUBE** eingesetzt werden, so dass der eingebaute Bildschirm des Handhelds völlig neue Spielansätze ermöglicht.

Natürlich wurden mit der Vorstellung der Konsole auch erste Leistungsbeweise geliefert. Dem staunenden Publikum wurde ein Film präsentiert, in dem sich mehrere Nintendo-Helden im neuen **Nintendo GAMECUBE**-Gewand präsentierten. Neben Mario, Luigi und Link war besonders das Demo von Metroid sehr beindruckend. Urteilt selbst, die unten stehenden Bilder sagen mehr als tausend Worte...

Anzeige

Nintendo®

POKÉMON™*

Schnapp' sie Dir alle!™

bei OTTO

TOP NEUHEIT!

69,95

Pokémon Pinball
für Game Boy™ und Game Boy™ Color
Best.-Nr. 205 604 9 69,95

Pokémon Pikachu NINTENDO64
Incl. Controller. Ohne Spiel.
Best.-Nr. 343 592 C 249,-

TOP NEUHEIT!

249,-

TOP NEUHEIT!

129,95

Mario Party 2
für Nintendo® 64
Best.-Nr. 211 522 1 129,95

24,95

Offizieller Spieleberater
für Pokémon Snap
Best.-Nr. 289 205 6 24,95

129,95

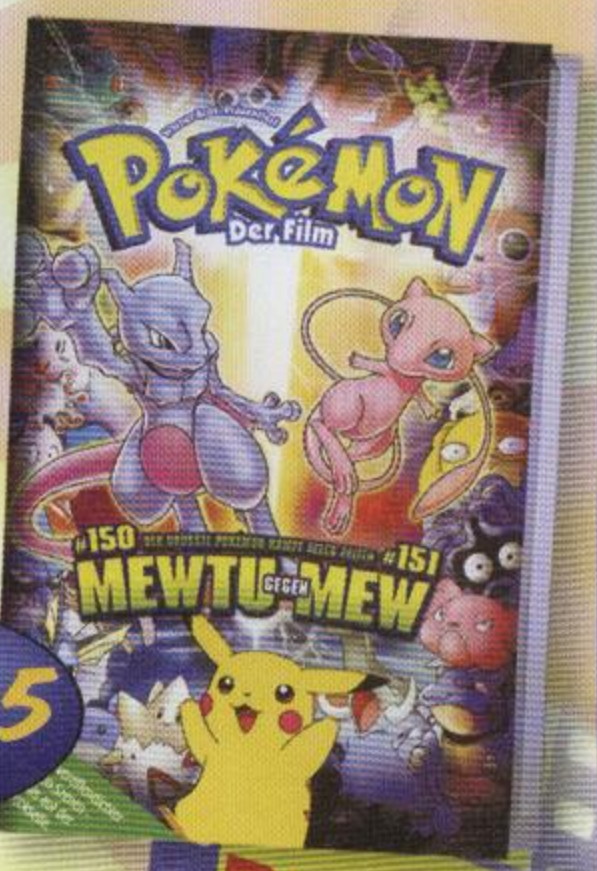
Pokémon Snap
für Nintendo® 64
Best.-Nr. 343 569 C 129,95

69,95

Pokémon die Gelbe Edition
Best-Nr. 269 911 E 69,95

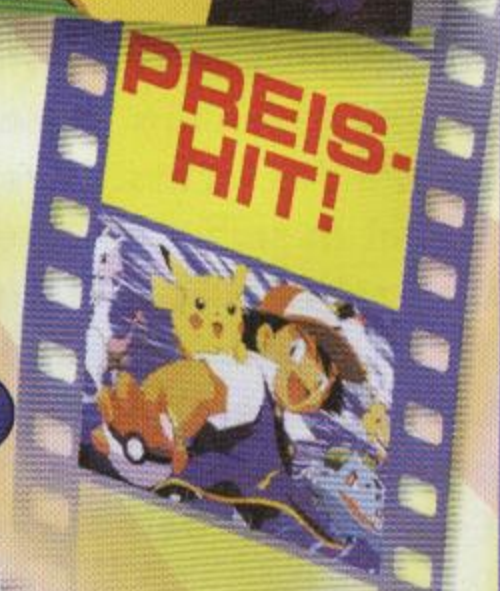
Offizieller Spieleberater
für die Rote, Blaue und Gelbe Edition
Best.-Nr. 327 289 C 24,95

Pokémon - Der Film
als Video (ca. 96 Minuten).
FSK ab 6 Jahre.
Best-Nr. 367 160 1 29,95



29,95

PREIS-HIT!



Noch mehr Pokémon Artikel findest Du in unseren Katalogen oder unter www.otto.de/telespiele

Mein Wunschzettel:

. Best.-Nr.

. Best.-Nr.

. Best.-Nr.

Bequem bestellen, rund um die Uhr

OTTO - Bestell-Hotline 0180/53030

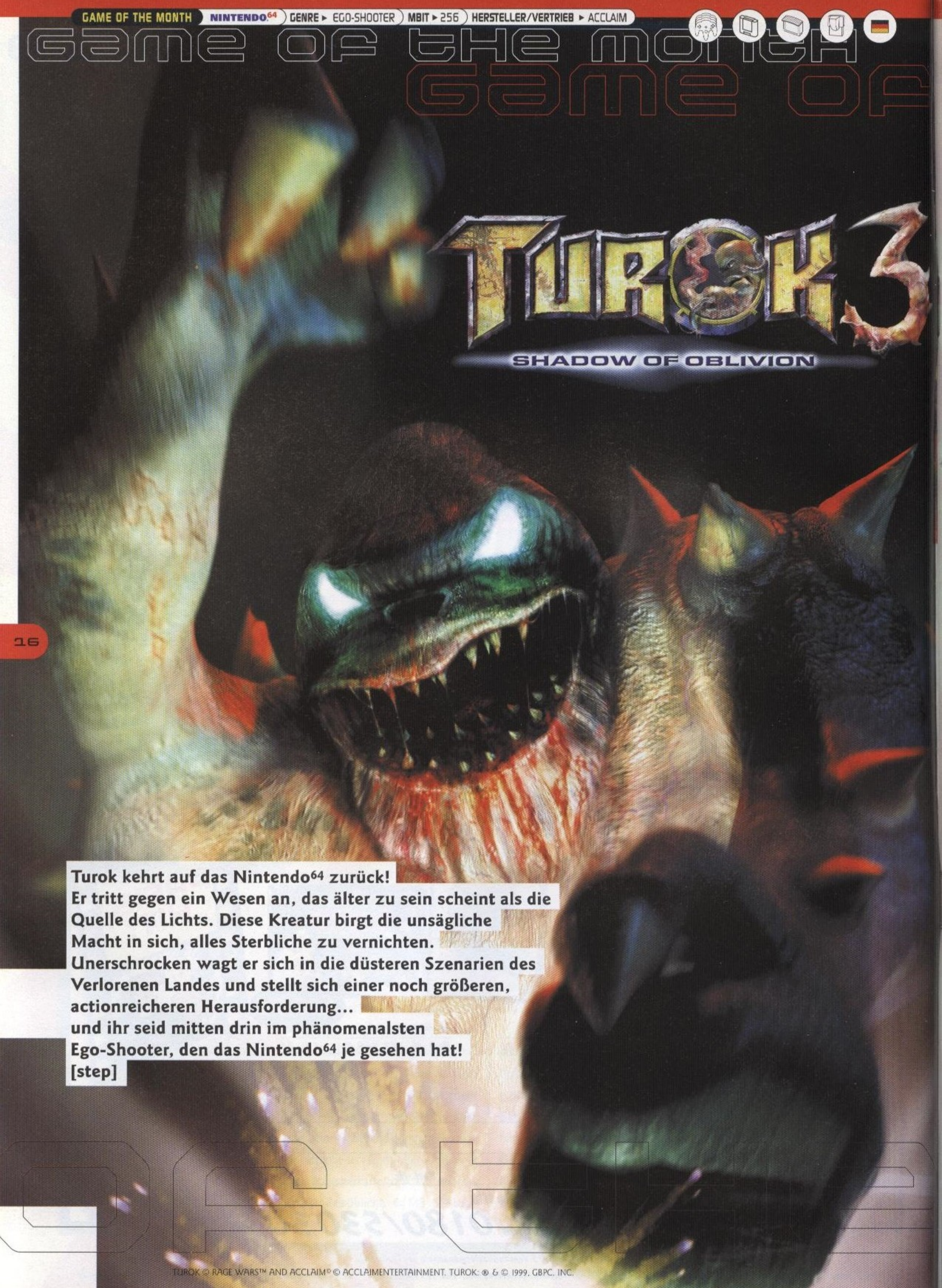
Bestell-Hotline rund um die Uhr
0180/53030
(24Pf./Min./ Telekom-Tarif)

Alle Preise zzgl. DM 8,95 Versandkostenpauschale pro Lieferung.

Otto-Versand (GmbH & Co.), 22172 Hamburg • © 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./ GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo

GAME OF THE MONTH

GAME OF



Turok kehrt auf das Nintendo64 zurück! Er tritt gegen ein Wesen an, das älter zu sein scheint als die Quelle des Lichts. Diese Kreatur birgt die unsägliche Macht in sich, alles Sterbliche zu vernichten. Unerschrocken wagt er sich in die düsteren Szenarien des Verlorenen Landes und stellt sich einer noch größeren, actionreicheren Herausforderung... und ihr seid mitten drin im phänomenalsten Ego-Shooter, den das Nintendo64 je gesehen hat! [step]

TUROK © RAGE WARS™ AND ACCLAIM® © ACCLAIMENTERTAINMENT. TUROK: ® & © 1999, GBPC, INC.

GAME OF THE MONTH

Das Schlafende ist erwacht!

Turok siegte über den Campaigner. Und Turoks Macht war auch so groß, dass er den Primagen bezwang. Sein legendärer Sieg über den Primagen führte den Kosmos in ein Ungleichgewicht, das eine Reihe kosmischer Beben auslöste, deren Wellen tief in nicht greifbare Dimensionen vordrangen. Diese brachiale Kettenreaktion erweckte in den Tiefen des Alls die Personifizierung der Vernichtung: das Oblivion! Das Oblivion zehrte so lange von der Energie besiegter Krieger, bis schließlich alles Leben ausgelöscht war. Doch das Oblivion dürstet nach mehr! Getrieben von seinem ewigen, quälenden Hunger ist es auf dem Weg, das Verlorene Land heimzusuchen und sich die Seelen der Sterblichen anzueignen. Getrieben von seiner unsäglichen Gier nach Rache wird das Oblivion über das Verlorene Land mit einem einzigen Ziel hereinbrechen: totale Zerstörung!

Die Erben des Turok

Nur Joshua Fireseed, der als Turok schützend seine Hand über das Verlorene Land hält, hat die Macht und den Mut, sich Oblivion in den Weg zu stellen und seinen monströsen Zorn zu zähmen. Doch eine Tragödie bricht über den Fireseed-Clan herein: Joshua Fireseed gerät in einen Hinterhalt und fällt einer dämonischen Attacke zum Opfer. Die Überlieferung will es so, dass die Pflicht des Turok seit jeher an den ältesten männlichen Fireseed weitergegeben wird... und so tritt Joseph Fireseed – der jüngere Bruder von Joshua – auf den Plan, der sich zusammen mit seiner Schwester Danielle aufmacht, das Oblivion ein für alle Mal in das schwarze Loch zurückzuschicken, aus dem es gekommen ist!

game of the month

Nimm Zwei!

Ihr habt in **Turok 3 – Shadow of Oblivion** erstmals die Möglichkeit, zwischen zwei völlig unterschiedlichen Charakteren zu wählen. Beide Spielfiguren haben sowohl Vor- als auch Nachteile, die sich auf das Gameplay auswirken. Das hochkarätige Sequel des Nintendo64 Action-Meilensteins bietet außerdem ein Feature der Extraklasse! Ihr könnt den Ego-Shooter nämlich nur komplett durchspielen, wenn ihr Oblivion sowohl mit Joseph als auch mit Danielle in seine kosmischen Schranken weist!

I am Turok!

Nachdem Joshua Fireseed durch einen hinterhältigen Anschlag in die ewigen Jagdgründe eingegangen ist, geht sein kostbares Erbe direkt auf seinen jüngeren Bruder über. Nun liegt es an Joseph Fireseed, das Verlorene Land mit all seiner Kraft zu verteidigen und die Balance zu bewahren.

Wenn ihr euch entscheidet, **Turok 3 – Shadow of Oblivion** mit Joseph zu spielen habt ihr die Möglichkeit, versteckte Pfade zu entdecken, die Danielle nicht erreichen kann. Joseph kann sich durch enge Nischen zwängen, hinter denen wichtige Schalter und Geheimnisse verborgen sind. Außerdem hat er die Fähigkeit, ein Nachtsichtgerät zu benutzen, um auch in den düstersten Winkeln nicht die Orientierung zu verlieren.

Turoks schöne Schwester!

Die schöne Danielle ist die ältere Schwester des legendären Turok Joshua Fireseed. Sie zieht furchtlos mit in den Kampf gegen das erwachte Oblivion, um Joseph auf seinem Weg mit Feuerkraft und Eleganz zu unterstützen. Ihre besonderen Fähigkeiten helfen euch in scheinbar unerreichbare Winkel des verlorenen Landes vorzudringen. Hindernisse, an denen Joseph kläglich scheitert, meistert sie mit Bravour und leichtfüßiger Geschicklichkeit. Durch ihre überdurchschnittliche Sprungkraft kann sie die klaffenden Schluchten überwinden und mithilfe eines Enterhakens schwingt sie sich rauhe Klippen und glitschige Wände empor.

„Wir brauchen Waffen. Viele Waffen!“

Was wäre ein Teil der Turok-Reihe ohne die schon legendäre Auswahl an interessanten Instrumenten, mit denen ihr euch gegen das garstige Getier des Verlorenen Landes zur Wehr setzen könnt? Auch in **Turok 3 – Shadow of Oblivion** schöpft ihr aus einem umfangreichen Waffenarsenal, das an Originalität kaum zu überbieten ist. Insgesamt 23 verschiedene Schießeisen stehen euch im Laufe des Spiels zu Verfügung. Allerdings könnt ihr pro Charakter nur jeweils 16 finden.

Eine normale Pistole, sowie Pfeil und Bogen gehören selbstverständlich zu jeder Grundausstattung eines Dinosaur Hunters. Es finden sich allerdings auch ein Energie absaugendes Vampirgewehr, eine Napalm-Kanone, von Wänden abprallende Geschosse und eine Superwaffe in eurer Waffenkammer, welche die Macht besitzt, alles um euch herum in Schutt und Asche zu verwandeln... ganz schön explosiv!

Das Verlorene Land

Turok 3 – Shadow of Oblivion ist das technisch aufwändigste 3-D-Abenteuer aus der Acclaim-Reihe. Das Spiel strotzt nur so vor brillanten Texturen und atmosphärischen Leveldesigns. Die lupenreine Hi-Res-Grafik des neusten Turok-Teils wird euch nicht nur immer wieder zum Staunen bringen, sondern euch vor allem durch die absolut dichte Atmosphäre des Horror-Adventures, den einen oder anderen Schauer über den Rücken jagen. Begebt euch mit den Fireseed-Geschwistern auf eine Reise durch die grüne Hölle eines bizarren Urwaldes, schleicht die engen Gassen einer scheinbar verlassenen Endzeit-Stadt entlang, begebt euch in die Tiefe zu einem hochtechnisierten Unterwasserlabor, erkundet riesige von genmutierten Dinosaurierkreaturen verseuchte Industrieanlagen und beweist in den verwinkelten Höhlengängen eines aktiven Vulkans, dass ihr es wert seid, der neue Turok zu sein!

GAME OF THE MONTH

Kosmische Grafikpower!

Das neueste Turok-Epos beweist eindrucksvoll, welche Grafik-Power im Nintendo64 steckt! Die Programmierer haben sich wirklich ins Zeug gelegt, noch nie da gewesene virtuelle Welten zu erschaffen, deren Brillanz und Ausdruckskraft ihres gleichen suchen. Nahezu fotorealistische Texturen verwandeln Polygone in sattes, pulsierendes Leben. Die Darstellung des Dschungels wirkt wie eine plastische Ansammlung tropischer Pflanzen, die ineinander verschlungen, den Weg durch den Urwald versperren, durchdrungen von rauschenden Wasserfällen und kargen, bedrohlichen Schluchten. Im feuerspeienden Krater des Vulkans vermeint man die Hitze der aus felsigen Ritzen quellenden Lava förmlich zu spüren! Die bionischen, metallisch glänzenden Oberflächen der futuristischen Monstrositäten funkeln und spiegeln sich im Licht der virtuellen Sonne. Turok-Creator David Dienstbier nennt die „neuen" Turok-Welten liebevoll „living environments", also „lebendige Umgebungen", denn die verschiedenen Level sind mit lebhaften Animationen und grafischen Special-Effects, die sich im Hintergrund abspielen, nur so gespickt. In der Ferne seht ihr kämpfende Gestalten, die sich in erstklassiger Motion-Capture Qualität die wildesten Gefechte liefern. Der Himmel wird auf einmal von riesigen Raumschiffen verdunkelt, die sich plötzlich in ganzer Pracht auf den Screen drängen und- ohne dass ihr einen Unterschied im Spielfluss wahrnehmt- geht die imposante In-Game-Grafik in eine kinoreife Zwischensequenz über!

Durch die technisch hervorragenden Sequenzen erreicht **Turok 3 – Shadow of Oblivion** die epischen Züge eines wohl inszenierten Hollywood-Films. Die dichte Storyline des Shooters wird so gekonnt immer weiter gesponnen, ohne dass ein Bruch im Gameplay erfolgt. Lehnt euch einfach zurück und genießt den monumentalen Flair dieses Action-Hammers!

Fratzen aus einer anderen Welt!

Das höllische Oblivion ist in **Turok 3** allgegenwärtig. Diese Kreatur lauert wie ein bedrohlicher, düsterer Schatten, während des gesamten Spiels auf ihre Opfer. Oblivion hebt sogar seine Stimme und spricht zu euch, um euch einzuschüchtern und seine kosmische Macht zu demonstrieren! Die diabolischen Schergen des Oblivion, die versuchen, den edlen Fireseeds Einhalt zu gebieten, sind an Einfallsreichtum kaum zu überbieten. Die Entwickler scheinen ihren tiefsten Urängsten in Form der zahlreichen Widersacher, digitale Gestalt verliehen zu haben.

Laut David Dienstbier zählt **Turok 3 – Shadow of Oblivion** eher zum Horror- als zum Fantasy-Genre, was deutlich an der Erscheinung der etlichen Gegner zu erkennen ist. Bizarr schlurfende Untote, die aus zahnlosen Mündern verzweifelte Schreie von sich geben, bevölkern ebenso die klaustrophobischen Gänge des Verlorenen Landes wie kybernetische Kreuzungen aus kaltem Stahl und madenzerfressenem Fleisch. Genmutierte Riesenechsen mit rasiermesserscharfen Klauen schnellen auf euch zu, während euch eine widerlich verwachsene Horrorgestalt ihren heißen, fremden Atem in den Nacken schnauft!

Über 40 völlig unterschiedliche Dinosaurierarten sind im Spiel integriert, ganz zu schweigen von den übrigen, zahlreichen Gegnern, auf die ihr während eurer spannenden Reise in das Verlorene Land treffen werdet!

Denkende Monster!

Mit diesen garstigen, alptraumhaften Mutationen liefern sich die Geschwister Fireseed wildeste actiongeladene Gefechte in lebhaften Szenarien. Die künstlich Intelligenz (kurz: KI) der Gegner ermöglicht Auseinandersetzungen der besonders ausgefeilten Art. Ein biometallischer Plutonreplikant verschanzt sich gekonnt in einem Winkel des futuristisch anmutenden Laborkomplexes, um euren Granaten auszuweichen. Kurz darauf schnellt er im richtigen Moment hervor, fährt peitschenartig herum und startet eine durchdachte Gegenattacke auf eure Spielfigur. Jetzt seid ihr wieder am Zug, in die Defensive zu gehen und den Cyber-Bösewicht schließlich durch den gezielten Einsatz eures Zerebralbohrers in einen Haufen Schrott zu verwandeln!

Die Gegner sind so intelligent programmiert, dass sie ausweichen, euch aus dem Weg gehen oder versuchen, euch in einen Hinterhalt zu locken. Spannenden Actionszenen und schweißtreibenden Gefechten steht somit nichts mehr im Wege!

Game of the Month

Multipler Horror

Wie auch schon in **Turok 2 – Seeds of Evil** und **Turok – Legenden des Verlorenen Landes** ist in dem offi-

ziellen dritten Teil der Saga um den furchtlosen Krieger eine Multiplayer-Funktion enthalten, die es euch ermöglicht, mit bis zu vier Spielern gleichzeitig durch die Fantasiewelten des Ego-Shooters zu streifen!

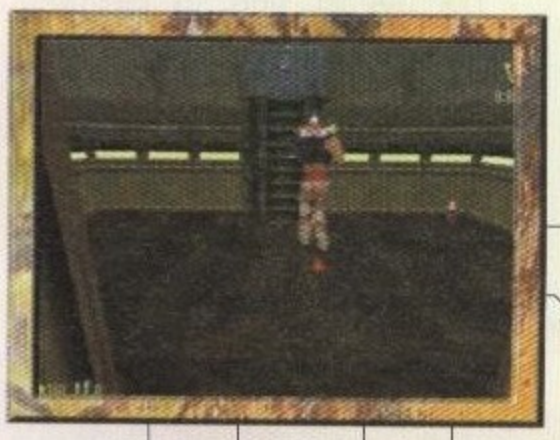
Ihr habt die Wahl zwischen insgesamt 48 thematisch völlig unterschiedlichen Arenen, in denen ihr euch mit euren Freunden heiße Action liefern könnt! In einigen Levels werden sich echte Turok-Fans sofort heimisch fühlen, denn die Köpfe hinter **Turok 3 – Shadow of Oblivion** haben einige Umgebungen der ersten beiden Teile des Action-Krachers auch im Sequel integriert. Zum größten Teil allerdings wandelt ihr als unerschrockener Fireseed auf komplett neu designten Pfaden, um euren Freunden die ein oder andere Lektion mit Pfeil und Bogen zu erteilen!

Im Multiplayer-Modus könnt ihr aus acht verschiedenen Spielarten wählen, in denen ihr immer andere Aufgaben zu erfüllen habt. Außerdem glänzt **Turok 3 – Shadow of Oblivion** im Vier-Spieler-Modus durch ein ganz besonderes Feature, das die Herzen der Turok-Fangemeinde höher schlagen lässt! Obwohl der legendäre Joshua Fireseed nicht mehr das Verlorene Land bewacht, könnt ihr ihn als Spielfigur dennoch anwählen!

Prepare for Battle!

Turok 3 – Shadow of Oblivion zeigt eindrucksvoll, welche actiongeladenen Spielehighlights auf dem Nintendo64 umsetzbar sind! Unterschiedlichste Welten voll von dichtester Atmosphäre, unzählige fantastische Waffenkreationen, intelligente Gegner in wunderbarster Grafikpracht, tiefstes Gameplay gespickt mit unvorhersehbaren Wendungen

im Plot, allerlei erstaunliche Überraschungen und ein durchdachter Multiplayer-Modus machen **Turok 3 – Shadow of Oblivion** zu einem actionorientierten Ego-Shooter der absoluten Sonderklasse! Schultert Pfeil und Bogen, legt Kriegsbemalung an und stellt euch als mutiger Fireseed dem bösartigsten aller höllischen Geschöpfe: das Schlafende ist erwacht und wartet auf euren Besuch!



game of the month

Turok-History

1997

Mit den unvergessenen, kraftvollen Worten: **„I am Turok“** begrüßte uns ein neuer Star am Videospiele-Himmel. Joshua Fireseeds Kampf gegen den bösen Campaigner ist ein Meilenstein in der Geschichte des Nintendo64. Dieser Ego-Shooter der Extraklasse begründete den Erfolg der Fireseed-Saga und gilt bis heute als eines der besten Action-Spiele für das Nintendo64 überhaupt.

TUROK
DINOSAUR HUNTER

1998

Turok is back!
Im Sequel zieht Joshua Fireseed in die Schlacht gegen den geheimnisvollen Primagen. Auch dieser Titel schaffte es, die Spieler auf der ganzen Welt wieder in den Turok-Bann zu ziehen. Eine verbesserte Grafik-Engine konnte sogar noch mehr Power aus dem Nintendo64 kitzeln. Zum ersten Mal war es möglich, in einem Turok-Spiel zu viert gegeneinander anzutreten.

TUROK 2
SEEDS OF EVIL

1999

Der inoffizielle dritte Teil der Turok-Trilogie ist als reines Multiplayer-Spiel konzipiert und besticht vor allem durch seine ausgeklügelte Spieltiefe. **Turok-Legenden des Verlorenen Landes** verlangt dem Spieler Geschick und taktisches Verständnis ab. Ein Top-Titel für lange Abende mit bis zu vier Freunden!

TUROK
LEGENDEN DES VERLORENEN LANDES

Einige Male hat Joshua Fireseed auch auf dem Game Boy die Balance im Verlorenen Land bewahrt!

In den USA hat Turok auch als Comic-Held eine riesige Fan-Gemeinde. Hier seht ihr einige Abbildungen von klassischen Turok-Comics.

system charts

NINTENDO64

1(-)	Pokémon Snap Foto-Shooter Nintendo	1			M	DE
2(1)	Pokémon Stadium Fighting / RPG Nintendo	1			M	DE
3(5)	The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time Adventure / RPG Nintendo	1		Rumble	M	DE
4(9)	Tony Hawk's Skateboarding Sports Activision	1	Expansion	Rumble	C	
5(2)	Donkey Kong 64 Jump'n'Run Nintendo	1	Expansion	Rumble	M	DE
6(3)	Ridge Racer 64 Racing Nintendo	1		Rumble	M	
7(4)	Rayman 2 – The Great Escape Jump'n'Run Ubi Soft	1	Expansion	Rumble	C	DE
8(6)	Super Smash Bros. Fighting Nintendo	1		Rumble	M	DE
9(8)	Castlevania – Legacy Of Darkness Action-Adventure Konami	1	Expansion	Rumble	C	DE
10(12)	Operation Winback Action Koei	1		Rumble	C	DE
11(7)	Banjo-Kazooie Action Adventure Nintendo	1		Rumble	M	DE
12(10)	Command & Conquer Strategy Nintendo	1	Expansion	Rumble	M	DE
13(11)	Super Mario 64 Action Adventure Nintendo	1			M	DE
14(16)	Mario Golf Sports Nintendo	1		Rumble	M	Transfer
15(17)	International Superstar Soccer 98 Sports Konami	1			C	
16(13)	Turok 2 – Seeds Of Evil Action / Ego-Shooter Acclaim	1	Expansion	Rumble	C	DE
17(14)	Mario Party Spielesammlung Nintendo	1		Rumble	M	DE
18(-)	International Track'n'Field Summer Games Sports Konami	1	Expansion	Rumble	C	
19(20)	Tarzan Jump'n'Run Activision	1		Rumble	C	DE
20(-)	TRZ Express Jump'n'Run Infogrames	1		Rumble		DE

GAME BOY COLOR

1(-)	Pokémon – Special Pikachu Edition Adventure / RPG Nintendo	1	DE	
2(1)	Pokémon – Rote & Blaue Edition Adventure / RPG Nintendo	1	DE	
3(4)	Tetris DX Puzzle Nintendo	1		COLOR
4(3)	Wario Land III Jump'n'Run Nintendo			COLOR
5(10)	Metal Gear Solid Tactical Espionage Action Konami		DE	COLOR
6(5)	The Legend Of Zelda – Link's Awakening Adventure / RPG Nintendo	1	DE	COLOR
7(9)	R-Type DX Shoot'em Up Nintendo	1		COLOR
8(6)	Rayman Jump'n'Run Ubi Soft			COLOR
9(7)	Super Mario Bros. Deluxe Jump'n'Run Nintendo			COLOR
10(13)	Tomb Raider Action / Adventure THQ			COLOR
11(12)	Micky's Racing Adventure Fun Racing Adventure Nintendo	1	DE	COLOR
12(11)	Conker's Pocket Tales Action Adventure Nintendo	1	DE	COLOR
13(-)	Turok 3 Jump'n'Shoot Acclaim	1		COLOR
14(8)	Game & Watch Gallery 3 Spielesammlung Nintendo	1		COLOR
15(18)	ECW Hardcore Revolution Sports Acclaim			COLOR
16(15)	Magical Tetris Challenge Puzzle Activision	1	DE	COLOR
17(-)	Konami Game Boy Collection Vol.2 Spielesammlung Konami	1		COLOR
18(14)	Disney's Die Schöne und das Biest Brettspielsammlung Nintendo	1	DE	COLOR
19(17)	Toy Story 2 Jump'n'Run Activision	1	DE	COLOR
20(19)	Disney's Tarzan Jump'n'Run Activision		DE	COLOR

Anzahl der Spieler: 4 2 1
Rumble Pak
Deutscher Text
M – Modulinterner Speicher
C – Controller Pak
Expansion Pak
Transfer Pak

Anzahl der Spieler
Deutscher Text
COLOR – Game Boy™ Color

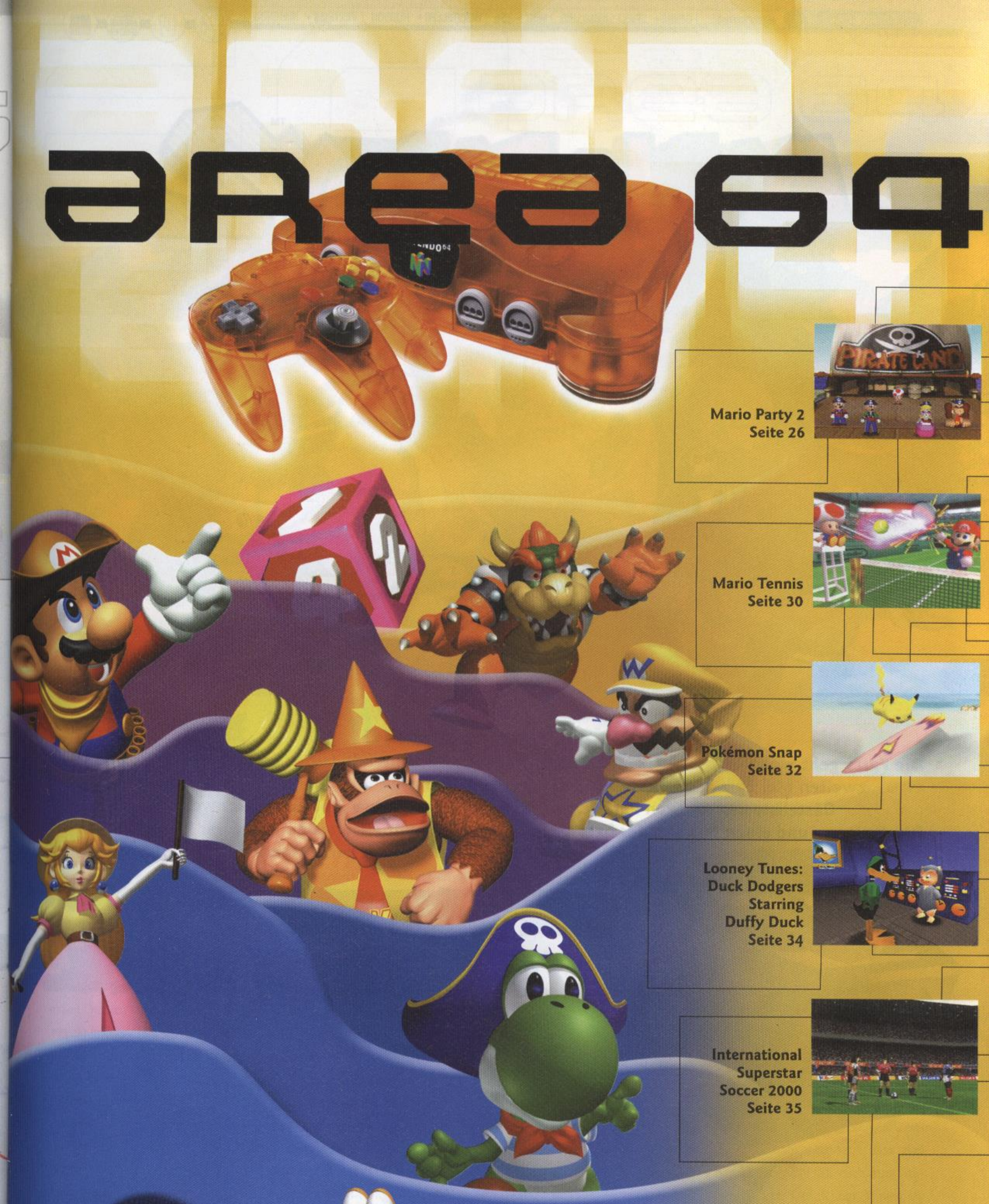
top 5 Japan

1(-)	Paper Mario Adventure / RPG Nintendo	1			M	
2(1)	The Legend Of Zelda: Majora's Mask Adventure / RPG Nintendo	1	Expansion	Rumble	M	
3(-)	Mario Tennis Sports Nintendo	1		Rumble	M	
4(2)	Hoshi No Kirby 64 Jump'n'Run Nintendo	1		Rumble	M	
5(4)	Excitebike 64 Sports / Racing Nintendo	1	Expansion	Rumble	M/C	

top 5 USA

1(-)	Perfect Dark Ego-Shooter Nintendo	1	Expansion	Rumble	M/C	Transfer
2(-)	Mario Tennis Sports Nintendo	1		Rumble	M	
3(2)	Pokémon Stadium Fighting / RPG Nintendo	1			M	Transfer
4(4)	Mario Party 2 Spielesammlung Nintendo	1		Rumble	M	
5(3)	Excitebike 64 Sports / Racing Nintendo	1	Expansion	Rumble	M/C	

area 64



Mario Party 2
Seite 26

Mario Tennis
Seite 30

Pokémon Snap
Seite 32

Looney Tunes:
Duck Dodgers
Starring
Duffy Duck
Seite 34

International
Superstar
Soccer 2000
Seite 35

Party on, Mario!

Die Party geht weiter und ihr seid eingeladen! Hudson und Nintendo haben zum zweiten Mal Einladungen verschickt und Euer Name steht in großen Buchstaben auf der erlesenen Gästeliste der coolsten Party des Milleniums! Mario Party 2 bringt haufenweise neue Features, frische Items und einen Bowser, der fieser denn je ist! Schnappt euch bis zu drei eurer Freunde und würfelt euch durch den ultimativen Multiplayer-Kracher!

[step]

DIE WELT DER VIRTUELLEN WÜRFEL...

...kennen die meisten von euch natürlich aus dem ersten Teil des abgefahrenen Mehrspieler-Games. Es handelt sich bei **Mario Party 2** um eine abwechslungsreiche Sammlung konventioneller Brettspiele, die mit den unterschiedlichsten Features, Minispielen und beliebten Charakteren Fun für bis zu vier Spieler gleichzeitig bringt! Ihr könnt einen Helden aus dem riesigen Nintendo-Universum als Spielfigur wählen und mit ihm über die Bretter fegen, um ein Superheld zu werden! Das kunterbunte Vergnügen wird aufgepeppt durch die unzähligen Minispiele, zu denen ihr immer wieder herausgefordert werdet. Hier müsst ihr unter Beweis stellen, wer von euren Mitspielern der einzig wahre Partylöwe ist!

© 1999, 2000 Nintendo / HUDSON SOFT

64 area 64

VON WEGEN MINIMAL!

Die Programmierer haben sich erneut richtig ins Zeug gelegt, um einen Spielspaßkracher der Sonderklasse zu schaffen. Die nötige Würze in **Mario Party 2** bieten die abgefahrenen Minispiele, die die Party erst so richtig in Schwung bringen. In **Mario Party 2** tretet ihr mit euren Nintendo-Charakteren gegeneinander an, bildet Zweier- und Dreier-Teams und könnt Items und Münzen gewinnen. Um einen besseren Einblick in die Multiplayer-Fun zu bekommen, stellen wir euch auf den folgenden Seiten einige besonders coole Minispiele vor.

HOCKEY-DUELL

Ihr begebt euch in diesem rutschigen Minispiel in zwei Teams auf dünnes, frostiges Eis, um euch gegenseitig zu einem Hockey-Match herauszufordern, das an Schnelligkeit nicht zu überbieten ist! Eure Spielfiguren sind wie beim Kicker in der Arena angeordnet. Als Puck fungiert in bester Mario-Tradition ein roter Koopa-Panzer, der nur so über die glatte Oberfläche flitzt! Ihr müsst alles versuchen, um euer Tor bestmöglich zu verteidigen. Der besondere Clou an dem eisigen Vergnügen: Je öfter ihr den Panzer trefft, desto schneller wird er! Seid also vorsichtig, dass ihr euch nicht selbst eine Grube grabt und euch so ein Eigentor schießt!

WER BREMST GEWINNT!

Der Fiesling Bowser saust mit einem Affenzahn auf einer Eisenbahn im Kreis um euch herum! Die Lok zieht mehrere verlockende Items hinter sich her, von denen ihr euch eins aussuchen solltet. Das Ziel des Spiels ist es, Bowser zum richtigen Zeitpunkt so abzubremsen, dass das Item eurer Wahl vor euch zum Stehen kommt. Das richtige Timing ist hier das Wichtigste und macht dieses Minispiel zur Geschicklichkeitsübung der besonderen Art!

AREA 64

ZAPPDUSTER!

Das besonders originelle Spielprinzip dieser Herausforderung ist leicht zu erklären: Ein Nintendo-Held ist mit einem großen Holzhammer bewaffnet und muss seinen Mitstreitern damit auf die Mütze hauen. Die anderen versuchen, sich nicht treffen zu lassen. Aber Mario Party hat immer noch etwas Besonderes zu bieten! Eure Spielfigur steht nämlich völlig im Dunkeln! Mit dem perfekten Timing und dem richtigen Riecher solltet ihr allerdings auch dieses Minispiel meistern!

WEGGUCKER

Ein Mitspieler gibt eine Richtung vor, in die er schaut. Ihr dürft auf keinen Fall in die selbe Richtung schauen, sonst seid ihr aus dem Spiel und geht ohne Münzen in die nächste Runde!

BALLON-O-SCOOTER

Euer Autoscooter verfügt vorn über gefährliche Spitzen und hinten über einen Luftballon! Versucht, die Ballons eurer Mitspieler zu erwischen und zum Platzen zu bringen!

PANZER-SCHLACHT

Die Schildkrötenpanzer schwirren und flitzen wild durch die Arena! Weicht gekonnt den Geschossen eurer Widersacher aus, versteckt euch hinter den Röhren und Kanonen und hofft, dass sich eure Mitspieler gegenseitig aus dem Spiel fegen, so dass ihr am Ende als glorreicher Gewinner da steht!

FÄSSER LOS!

Hier könnt ihr mit einem wachsamen Auge und etwas Glück ein Item gewinnen! Insgesamt fünf Items und eine Niete sind in Fässern versteckt, die durcheinander und kreuz und quer über den Bildschirm düsen! Wenn die Fässer stillstehen, sucht euch eins aus und öffnet es mit eurer Stampfattacke!

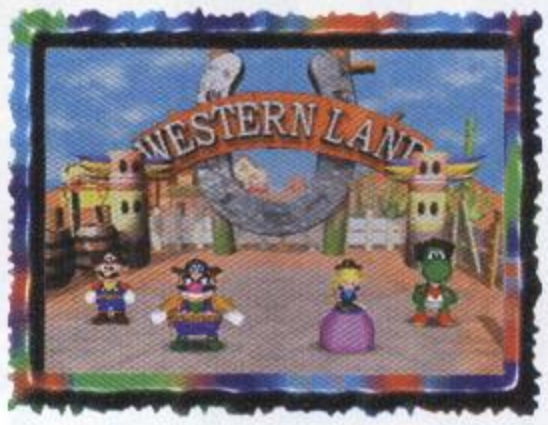
FLITZEBOGEN

Robin Hood lässt grüßen! Schießt mit Pfeil und Bogen auf bewegliche Schießbudenfiguren mit den Bildern eurer Mitspieler! Habt ihr alle drei getroffen, winken Münzen als Preis!

area 64

MANCHMAL KOMMEN SIE WIEDER...

Neben den neuen witzigen Ideen der Programmierer sind auch einige altbewährte Minispiele aus dem Vorgänger in **Mario Party 2** enthalten! Insgesamt könnt ihr euer Geschick in über 60 völlig unterschiedlichen und abwechslungsreichen Spielen testen! Das garantiert langanhaltendes Spielvergnügen und motiviert euch immer wieder aufs Neue, **Mario Party 2** mit euren Freunden zu spielen. Die Spiele, die ihr bereits kennt, haben nichts von ihrer Faszination eingebüßt. Spielt Bomben-Brennball und versucht, euch im Hexagon-Chaos zurechtzufinden. Gebt euch Mühe, den kleinen Shy Guy im Fahnen-Wirrwarr richtig nachzuahmen und seid auf der Hut vor dem explosiven Bob-Omb! Greift beherzt in die Grabbeltüte, erwischt beim Chaos-Bowling alle Neune und, und, und...



MINISPIEL FÜR MONETEN!

Bei Woody im Minispiel-Land könnt ihr eure Münzen gegen eure Lieblingsspiele eintauschen und eure Freunde dann sooft ihr wollt zu einer Partie einladen. So könnt ihr nach und nach alle Minispiele in **Mario Party 2** freischalten und sogar versteckte Herausforderungen entdecken. Wenn ihr alle Spiele gekauft habt, gibt euch Woody die Möglichkeit, die Minispielbahn auszuprobieren! Die Minispielbahn führt euch und einen Mitspieler durch neun verschiedene Welten, in denen ihr alle Minispiele meistern müsst. Von Level zu Level werden die Aufgaben schwieriger und ihr müsst geschickter, schneller und gewitzter sein als je zuvor!

MODUL-INTERN

MARIO TENNIS

Nachdem Mario schon in Mario Golf als Sportler auf dem Nintendo64 glänzen konnte, präsentiert sich der fleißige Handwerker jetzt in einem weiteren Sportspiel der Extraklasse: Mario Tennis. Ob Volley, Cross oder Stopp-Ball – Mario und seine zahlreichen tennisbegeisterten Freunde beherrschen den weißen Sport wie die Profis. Besonders reizvoll sind die verschiedenen Spielmodi, die eine völlig neue Herausforderung darstellen. Die technisch ausgereifte Mehrspieler-Option sorgt obendrein für garantierten Dauerspaß! Mario Tennis ist mit Sicherheit ein Spiel, das nicht nur die Sportbegeisterten unter euch jubeln lassen wird! [jk]

SPIEL, SATZ UND SIEG

Egal, ob ihr auf dem Rasen oder auf einem Aschenplatz spielt: Tennis-Feeling pur kommt garantiert auf! Exzellent programmiert und mit vielen Fun-Features ausgestattet, hält sich **Mario Tennis** nur sehr vage an die Realität, bietet aber dennoch eine gelungene Abwechslung zum klassischen Tennis. Viele Schläge, die in diesem Ballsport möglich sind, sind auch im Spiel vorhanden. Es liegt daher an euch, wie ihr siegen möchtet: Ihr könnt eure Gegner zum Beispiel mit einem Grundlinien-Duell mürbe machen oder durch Serve and Volley-Spiel auseinander nehmen. Besonders gelungene Ballwechsel könnt ihr dann in aller Ruhe in Zeitlupe noch einmal betrachten.

Anders als beim üblichen Tennis, geht es bei **Mario Tennis** mit Powerschlägen richtig zur Sache. Durch mehrmaliges Drücken des A- bzw. B-Knopfs wird der jeweilige Spieler aufgeladen und schmettert den Ball dann mit enormer Wucht über das Netz. Natürlich gibt es außer dem herkömmlichen Tennis bei **Mario Tennis** noch zahlreiche andere Spieloptionen, in denen ihr euer Können beweisen dürft.

Mario führt einen mächtigen Powerball aus!

© 2000 Nintendo/Camelot. © 2000 Nintendo.

TOURNAMENT

In diesem Modus geht es darum, Turniere in verschiedenen Cups zu spielen. Der Schwierigkeitsgrad wird natürlich von Cup zu Cup merklich erhöht, so dass man sich schon kräftig ins Zeug legen muss. Nur die besten unter den Tennis-Cracks werden das Finale bestreiten. Dem Sieger winkt zur Belohnung aber nicht nur ein glänzender Pokal: Erfolgreiche Tennis-Cracks können hier auch versteckte Charaktere oder Stages frei spielen. Also nicht aufgeben und den Ball immer schön flach halten!

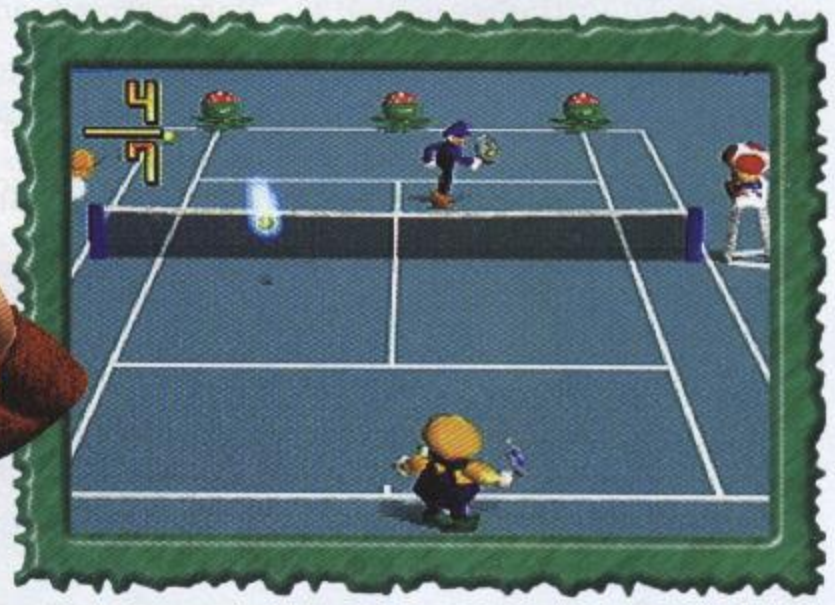
SPECIAL MATCHES

Beim **Ring Shot** müsst ihr mit dem Ball durch Ringe schießen. Dieser Modus ist nochmals unterteilt, so dass ihr zum Beispiel Ringe innerhalb eines Zeitlimits einsammeln oder in einem Ein-Satz-Spiel gegen einen Gegner eine vorgegebene Anzahl an Ringen erspielen müsst.

Alle Ringe müssen mit dem Ball getroffen werden!

PIRANHA CHALLENGE

Die an der Grundlinie eures Gegners postierten Piranha-Pflanzen schießen euch, einer Ball-Kanone gleich, die Bälle zu. Ihr müsst versuchen, die Bälle so zurückzuschlagen, dass euer Gegner keine Chance hat, diese zurück zu spielen. Jeder Ball, den euer Gegner nicht trifft, wird für euch als Punkt gezählt. In diesem Spielmodus kann man hervorragend das Volley-Spiel üben. Aber trotz des hohen Spaßfaktors: Wer zu lange zögert, den bestrafen die Piranha-Ball-Kanonen!



Die Piranhas spucken die Bälle aus!

BOWSER STAGE

Auf einer schwankenden Plattform befindet sich das Spielfeld bei der Bowser-Variante. Über dem Netz schweben Items, die ihr mit dem Ball einsammeln könnt.

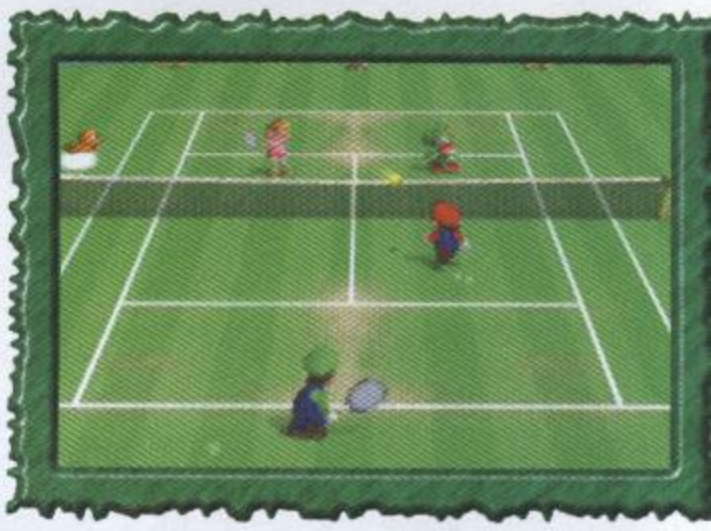
Ähnlich wie z. B. bei **Mario Kart 64**, dürft ihr diese Gegenstände einsetzen, um euren Gegner in Verlegenheit zu bringen. So könnt ihr mit Bananenschalen werfen, auf denen der Gegenspieler ausrutscht, oder ihr setzt Schildkrötenpanzer frei, die ihn von den Beinen holen. Ohne Frage ist dies eine der witzigsten Spielvarianten – besonders im Mehrspieler-Modus.

Die Gegenstände sind hier das Salz in der Suppe!

Waluigi, das Alter Ego von Luigi, feiert in diesem Spiel sein Debüt.

MULTI-PARTY

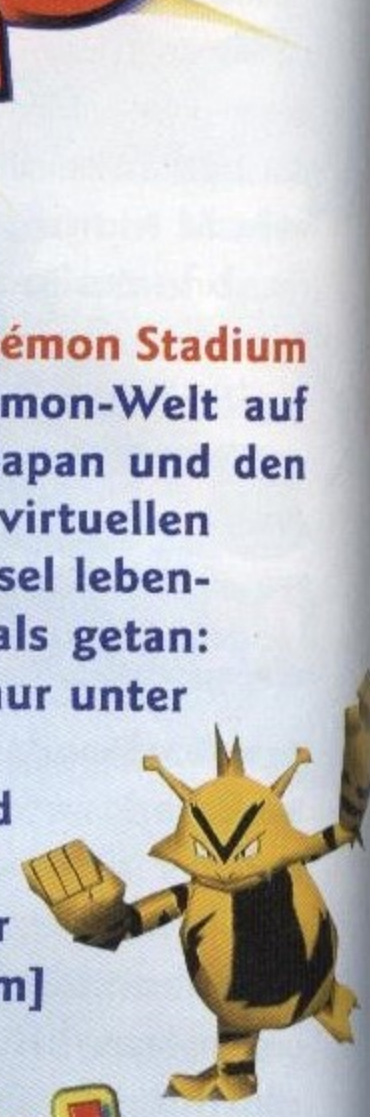
Ab in die Küche, Schnittchen vorbereiten, dann noch den Nachbarn vorwarnen und eine Message an eure Kumpels gesandt: Der Vierspieler-Modus bei **Mario Tennis** lässt auch die langweiligste Party zum absoluten Knüller werden -- und das kann euch die Redaktion bestätigen! Die Action auf dem Bildschirm und der Spaß, den man dabei hat, lässt aus einem geplanten halben Stündchen schnell einen ganzen Nachmittag werden... Einfach die Controller in das Nintendo64 eingesteckt, und schon könnt ihr euch gegenseitig die Bälle um die Ohren dreschen, dass die Asche auf dem Platz nur so staubt!



Im Vierspieler-Modus geht es richtig zur Sache!

Pokémon Snap

Nach den spannenden Arena-Kämpfen in Pokémon Stadium erwartet euch eine vollkommen neue Pokémon-Welt auf dem Nintendo64! In Pokémon Snap, das in Japan und den USA bereits jetzt Kultstatus genießt, nehmt ihr an einer spannenden, virtuellen Foto-Safari teil. Dabei müsst ihr alle auf der geheimnisvollen Pokémon-Insel lebenden Pokémon aufspüren und auf Film verewigen. Doch leichter gesagt als getan: Die meisten Pokémon sind sehr scheu und lassen sich nur unter Aufwand all eures Könnens vor das Objektiv locken! Pokémon Snap vereinigt dabei opulente 3D-Grafik und fesselnde Musikuntermalung mit innovativem Gameplay, so dass ihr vollends in die faszinierende Welt der Pokémon eintauchen könnt! [tim]



Fotos ohne Ende!

Sobald ihr auf der Pokémon-Insel angekommen seid, erteilt euch der weltbekannte Pokémon-Forscher Professor Eich den Auftrag, alle auf der Insel lebenden Pokémon in ihrer natürlichen Umgebung zu fotografieren. Nur so kann der Professor nämlich sein umfangreiches wissenschaftliches Projekt - den Pokémon-Report - vervollständigen. In diesem Report sollen alle Pokémon der Insel abgebildet, beschrieben und archiviert werden. Dazu müsst ihr in die Rolle des jungen Fotografen Todd schlüpfen und euch in sieben faszinierenden Inselabschnitten bewähren. (Todd hatte übrigens auch einige Auftritte in der TV-Serie, die von Montag bis Freitag um 16.30 Uhr auf RTL 2 zu sehen ist!) Mit dem genial konstruierten Zero-One-Mobil habt ihr zwar ein zuverlässiges Gefährt zur Verfügung, trotzdem wird es euch nicht immer leicht fallen, die Pokémon aus ihren Verstecken zu locken. Zusätzlich verlangt Professor Eich, dass ihr die Pokémon mit verschiedenen Hilfsmitteln, wie z.B. der Pokémon-Nahrung oder der Pokéflöte, zu besonders fotogenen Posen animiert. Nur einem echten Profi-Fotografen bietet sich die Chance, den attraktiven Auftrag erfolgreich abzuschließen!

© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. ™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 2000 Nintendo. © 1999, 2000 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.

Abwechslung ist Trumpf!

Die Pokémon-Insel ist in sieben Abschnitte unterteilt (Strand, Tunnel, Vulkan, Fluss, Höhle, Tal und Farben-Wolke), die ihr nach und nach erkunden müsst. Jedes der Gebiete zeichnet sich durch seine eigenen, faszinierenden Landschaftsformen und die unterschiedlichen, dort beheimateten Pokémon aus. Neben den Pokémon-Bildern und sechs Pokémon-Zeichen, die ihr im Pokémon-Report speichern könnt, habt ihr die Möglichkeit, bis zu 60 Bilder eurer Wahl im Pokémon-Album zu verewigen. Das Album bietet also reichlich Platz für witzige und/oder außergewöhnliche Schnappschüsse! In der Galerie könnt ihr euch zusätzlich vier eurer besten Fotos aus dem Report oder dem Album bildschirmfüllend und ohne störende Screentexte betrachten.

Tipps von Profis für (zukünftige) Profis!

Falls ihr einmal nicht mehr weiter wisst: Nicht verzagen! Im offiziellen Pokémon Snap-Spieleberater haben die Spieleprofis aus der Club Nintendo-Redaktion sämtliche Tipps, Tricks, Infos und Levelkarten zusammengetragen, die ihr zur Lösung des Spiels benötigt. Darin bleibt keine Frage unbeantwortet, kein Geheimweg unentdeckt und kein Pokémon ungeknipst! Für zukünftige Profi-Fotografen ist dieses über 110 Seiten starke Nachschlagewerk einfach unerlässlich!

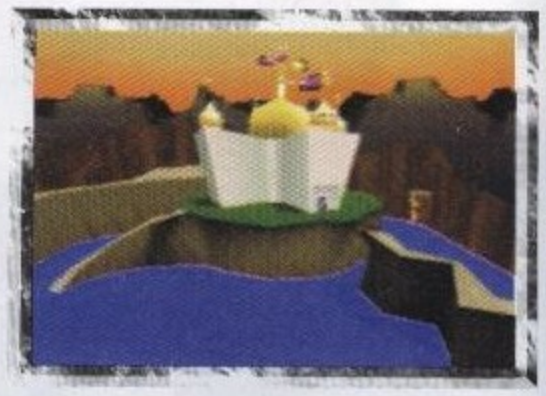
Ausführlicher Pokédex mit interessanten Infos und Daten zu allen 63 Pokémon!

Offizielle Levelkarten mit sämtlichen Aufenthaltsorten aller im Spiel enthaltenen Pokémon, Geheimwege und Pokémon-Zeichen!

Exakte Beschreibungen und ausführliche Strategien zum Fotografieren eines jeden Pokémon!

„Kaputtmach!" ruft es schallend durch das All! Der Schreihals ist klein, grün, meistens wütend und hört auf den Namen Marvin. Seit Jahren frönt er nur einem Hobby: der Zerstörung der Erde! Diesmal sind seine Ziele jedoch noch höher gesteckt, er will gleich das ganze Universum pulverisieren! Es soll „Puff!" machen und alle Planeten sollen wie Ballons zerplatzen. Ein netter Plan, findet Marvin, doch eine tapfere Superhelden-Ente hat etwas dagegen: Duck Dodgers! [mm]

DUCK DODGERS
STARRING: DAFFY DUCK™

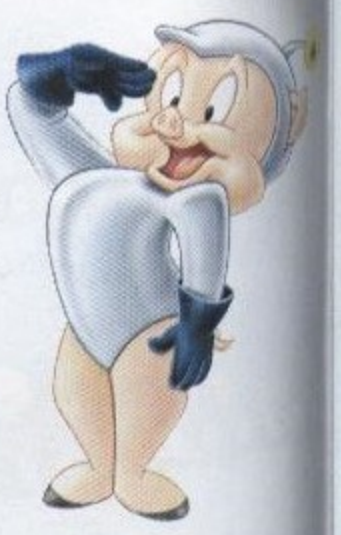


He came from Outer Space...

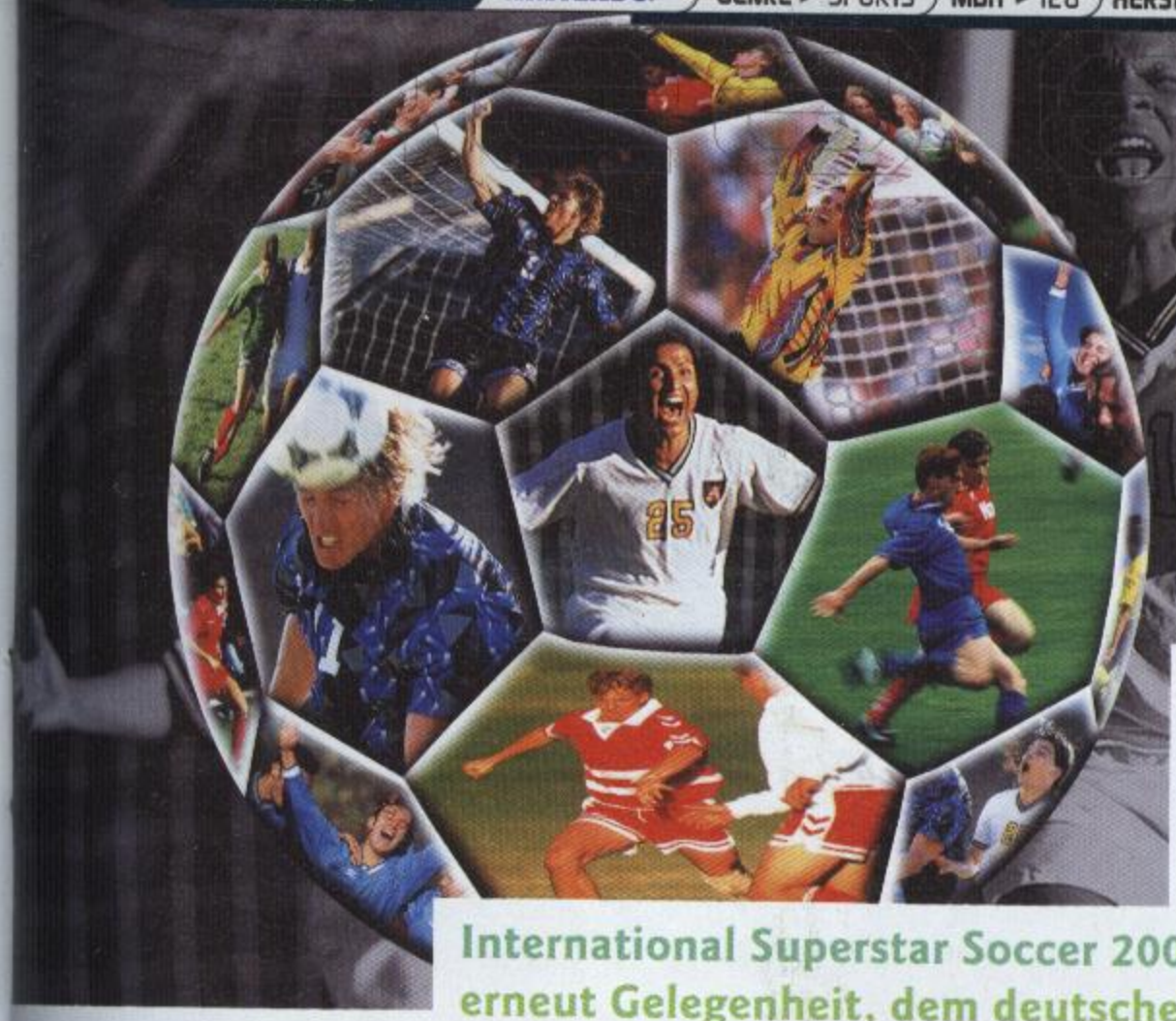
... um alle Menschen der Erde zu verhöhnen! Marvin, der grüne Marsbewohner, ist Duck Dodgers alias Daffy Duck daher schon lange ein Ölfleck auf dem Gefieder. Diesmal aber scheint Marvin etwas zu viel Sternenstaub inhaliert zu haben: Im gesamten Weltall hat der fiese Marsianer PU-36 Raum-Modulatoren verteilt, um ein einzigartiges Jahrhundert-Feuerwerk zu entfachen. Daffys Aufgabe besteht nun darin, die gefährlichen Modulatoren zu finden und zu zerstören. Um diese Aufgabe zu meistern, muss Daffy das gesamte Universum bereisen und dort gegen furchterregende Aliens, die merkwürdigerweise bekannten Looney Tunes-Charakteren sehr ähneln, antreten. Bevor die Superente allerdings in die Gefilde der Aliens vordringen kann, heißt es, verschiedene Hürden zu beseitigen. Angreifende Alien-Horden, zu bewältigende Mini-Spiele, diffizile Jump'n'Run-Sequenzen, all das und noch vieles mehr erwartet euch im famosen **Looney Tunes: Duck Dodgers starring Daffy Duck**.

Schwein gehabt!

Bei seinem gefährlichen Unterfangen ist Duck Dodgers natürlich nicht auf sich allein gestellt. Sein treuer Freund Schweinchen Dick versorgt ihn mit wichtigen Tipps und Informationen – und er legt hier und da sogar einmal selbst Hand an. Vor den beiden tierischen (Super-) Helden liegen fünf riesige Planeten, 30 Level und jede Menge Rätsel, die es zu lösen gilt. Dabei steht unseren Helden natürlich auch eine umfangreiche Ausrüstung zur Verfügung: Vom Jetpack über die Strahlenkanone bis hin zur Instant Alien-Falle ist alles vertreten, was das Superentenherz begehrt. Natürlich hat das ein oder andere Item auch seine Tücken – lasst euch überraschen! Abgerundet wird das turbulente Jump'n'Run-Spektakel durch Unmengen von abgedrehten Gags und witzigen Animationen, die bereits aus den Looney Tunes-Zeichentrickfilmen bekannt sind. Falls eurer Superente also plötzlich kleine, zwitschernde Vögel um den Kopf schwirren, wisst ihr, dass ihr etwas falsch gemacht habt...!



™ LOONEY TUNES, characters, names and all related indicia are trademarks of Warner Bros.. © 2000



INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER 2000

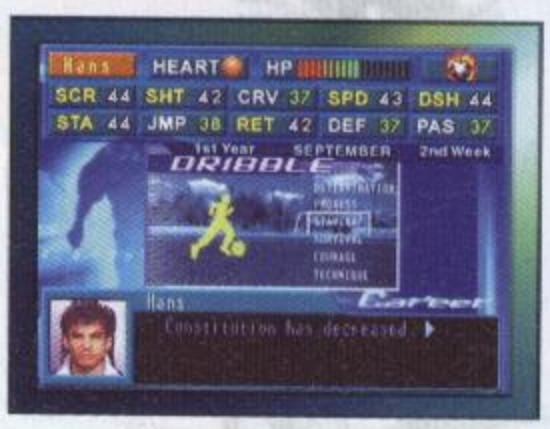
Wer genauso begeistert vom Auftritt der deutschen Nationalelf bei der Europameisterschaft war wie das gesamte Redaktionsteam, für den kommt International Superstar Soccer 2000 genau zum richtigen Zeitpunkt! Hier habt ihr erneut Gelegenheit, dem deutschen Team den Kasten noch mal so richtig vollzusemmeln! Und das im Rahmen der besten Fußball-Simulation, die das Nintendo64 zu bieten hat! Auf zum fröhlichen Schützenfest!

(mm)

VOM BOLZPLATZ ZUM OLYMPIASTADION

Neben umfangreichen Menü-Polituren und noch größerer Auswahl bei den

Spielern und den Optionen bietet **International Superstar Soccer 2000** auch erstmals einen Karriere-Modus. Hier könnt ihr mit einem selbst kreierten Spieler eine gesamte Fußballerlaufbahn durchleben. Dabei beginnt ihr zunächst mit umfassendem Training in allen für den Sport relevanten Disziplinen. Habt ihr ein gewisses Level erreicht, könnt ihr euer Glück bei einem Verein versuchen. Doch Vorsicht, einem reibungslosen und stetigen Training stehen viele Fährnisse gegenüber. Trainiert ihr



beispielsweise zu viel, könnt ihr euch verletzten und findet euch im Krankenhaus wieder. Habt ihr Erfolg im Privatleben, wirkt sich dies auch auf eure sportliche Leistung aus. Ebenso beeinflusst eine gesunde Ernährung eure sportliche Entwicklung positiv. Auf all diese Dinge gilt es im Karriere-Modus – der exklusiv für die Nintendo64-Version des Spiels programmiert wurde – zu achten!

FLÜGEL STATT WINKEL!

Fans des Vorgängers **International Superstar Soccer 98** werden festgestellt haben, dass es oftmals recht einfach war, Tore zu erzielen. Nicht selten war von „Schiebung" die Rede, wenn durch simples Ansteuern des Fünfmeter-Raum-Winkels reihenweise Tore fielen. Dem wurde im neuesten Teil der Serie Abhilfe geschaffen: Die Torhüter der 2000er-Version präsentieren sich schneller, wendiger und wesentlich aggressiver als noch beim Vorgänger. Sobald man in das Reich des Torwarts eindringt, hechtet dieser Panther einem Oliver Kahn gleich nach dem Ball und bringt ihn in

seinen Besitz. Dies garantiert mehr Spannung und höheren Spielspaß, denn das angreifende Team muss sich wesentlich mehr ins Zeug legen, um ein Tor zu erzielen. Bessere Torchancen erarbeitet man sich in diesem Spiel, wenn der Angriff über die Flügel verläuft und der Ball dann vors Tor geflankt wird. Auf diese Weise werdet ihr schon sehr bald den Torjubel der Fans und der deutschen Kommentatoren zu hören bekommen!

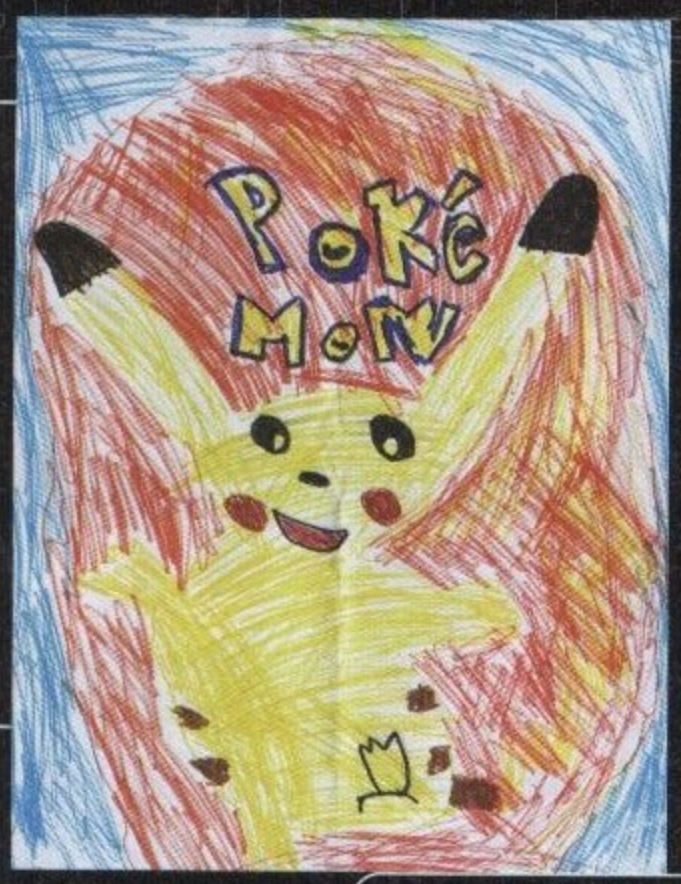
INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER TM IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. KONAMI ® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD. © 2000 KONAMI. ALL RIGHTS RESERVED.

PLAYER'S LOUNGE

GALLERY

JANINE INDER STROTH
D-Bramsche

FABIENNE GROB
CH-Buchs



JOLEEN PERTEK
D-Scharmbeck

SUPERSTAR TODD?

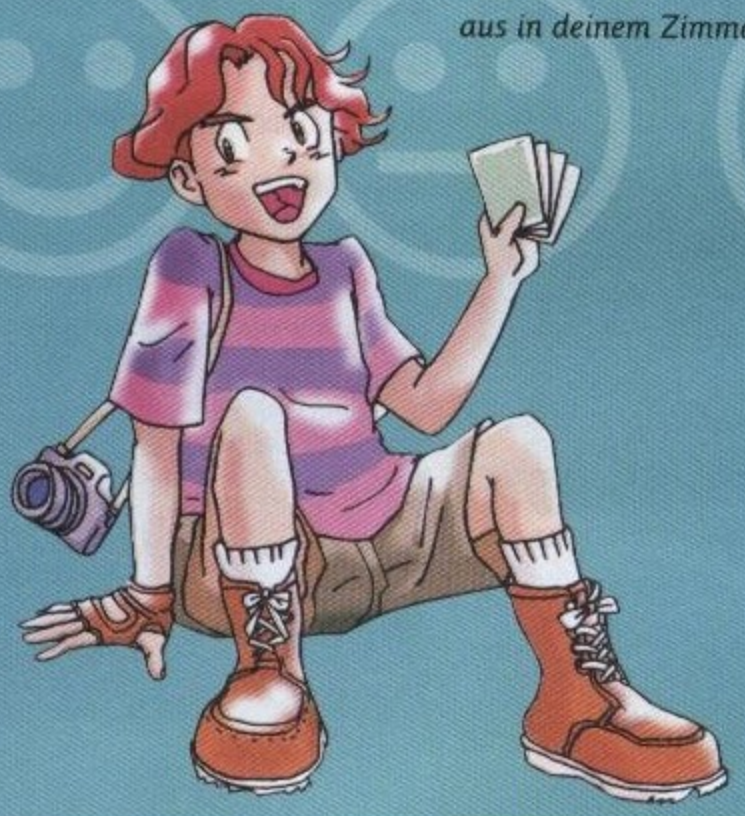
Nick Bachmeier, D-Hamburg

Ich bin ein begeisterter Pokémon-Fan und habe schon fast alle Spiele, die es gibt. Nun will ich mir auch das neue **Pokémon Snap** zulegen und habe dazu eine Frage. Ein Freund von mir behauptet felsenfest, dass der Held des Spiels (ich glaube, er heißt Todd) auch in der TV-Serie mitspielt. Stimmt das? Ich habe leider nicht alle Folgen sehen können. Könnt ihr mir verraten, in welcher Folge Todd dabei ist?

Übrigens: Ich fand das Pokémon-Poster in der letzten Ausgabe des Club Nintendo-Magazins einfach klasse. Ich habe es mir gleich an die Wand gehängt! Stimmt es eigentlich, dass es auch mal ein Pokémon-Sammelkartenspiel für den Game Boy Color geben wird? Und wenn ja: Funktioniert es genau wie das Kartenspiel?

*Dein Freund hat recht, Nick! Tatsächlich spielt der Held aus **Pokémon Snap**, Todd, auch in der Pokémon TV-Serie mit! In den Folgen #55 „Pokémon Paparazzi", #56 „Die Feuerprobe" und #57 „Butch und Cassidy" begleitet er Ash, Misty und Rocko in ihren Abenteuern.*

*Auch das mit dem Kartenspiel stimmt: Es wird es ein Sammelkartenspiel für den Game Boy Color geben: Das **Pokémon Trading Card Game**. Es basiert auf dem enorm erfolgreichen Kartenspiel von Wizards Of The Coast, wann genau es veröffentlicht wird, steht jedoch noch nicht fest. Wir werden darüber noch ausführlich in einer der nächsten Ausgaben des Club Nintendo-Magazins berichten. Toll ist auch, dass dir das Poster gefällt, es sieht sicher cool aus in deinem Zimmer!*



FRÜHSTÜCKSBANANE!

Bernd Senner, D-Unterhaching

Neulich, beim Frühstücken, hielt ich eine Banane in der Hand und dachte mir: Das erinnert mich doch an etwas. Genau, ich dachte sofort an Donkey Kong, dessen größter Fan ich bin. Wann gibt es etwas Neues vom tierischen Dschungelhelden?

*Mmh... interessant, woran du am Frühstückstisch denkst! Von Donkey Kong findest du in dieser Ausgabe des Magazins brandheiße Neuigkeiten: Auf dem Game Boy Color erscheint **Donkey Kong Country**, und dies wurde von uns mit zwei Seiten voller Infos gewürdigt. Außerdem findest du deinen Lieblingshelden übrigens auch in **Mario Tennis** für das Nintendo64 wieder. Hier ist Donkey Kong einer der frei anwählbaren Charaktere, mit denen man die Bälle auf dem Court schlagen kann!*

DIE WELT DER POKÉMON!

Nadine Handwerker, D-Kahl

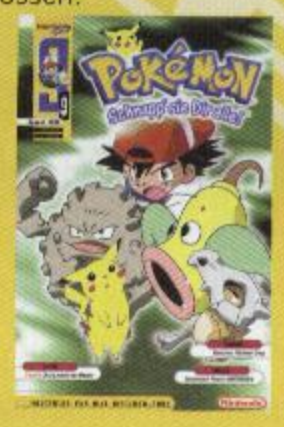
Euer Heft ist wirklich super gelungen und enthält viele Informationen, die ich als begeisterte Videospielerin gut gebrauchen kann. Macht weiter so! Mein Onkel aus Amerika war letzte Woche zu Besuch hier und erzählte mir, das Pokémon in Amerika genauso bekannt ist wie bei uns in Deutschland. Es gibt lediglich den Unterschied, dass dort die Pokémon andere Namen haben. Ist das wahr und wie kommt das?

Vielen Dank für das Lob. Kommen wir aber gleich zu deiner Frage: Ja, stimmt! In Japan, USA, Frankreich und Deutschland haben die meisten Pokémon unterschiedliche Namen. So heißt Bisasam (Deutschland) zum Beispiel auch Fushigidane (Japan), Bulbasaur (USA) oder Bulbizarre (Frankreich). Pikachu dagegen hat weltweit den gleichen Namen! Dass manche Namen übersetzt wurden, andere jedoch nicht, hat viele verschiedene Gründe. Zum einen gibt es Namen, die zwar im Japanischen Sinn machen, aber im Deutschen unverständlich sind. Außerdem wurden die Namen auch übersetzt, da die japanischen Originalnamen mitunter für Europäer kaum aussprechbar sind. Wie gesagt, es gibt viele unterschiedliche Gründe, und dies waren zwei davon. Aber sicher magst du die Pokémon nicht nur wegen ihrer Namen, oder?

JAPAN-FAN

Jenny Hefner, D-Berlin

Erstmal wollte ich euch sagen, das ihr super-, hyper-, megastark seid! Ich bin 14 Jahre und komme aus Berlin. Meine Hobbys sind u. a. Volleyball, Badminton und Aquarell- und Seidenmalerei. Außerdem interessiere ich mich für alles, was mit Japan zu tun hat. So lese ich für mein Leben gern Mangas (die ich auch unheimlich gern selber zeichne), Anime (japanische Zeichentrickfilme) und japanische Tuschemalerei. Ach ja, ich wollte euch noch etwas fragen: Da die Pokémon-Comics der TV-Serie entsprechen, wollte ich wissen wie viele Hefte es gibt. Die TV-Serie ist ja in Amerika und Japan noch nicht abgeschlossen.



Wow, dieses Lob geht runter wie warme Butter! Du hast ja jede Menge Hobbys, wie bekommst du das alles unter einen Hut? Die TV-Serie ist tatsächlich noch nicht abgeschlossen, man plant bereits eine dritte Staffel mit neuen Folgen. Von den Comics sind bereits neun Ausgaben erschienen. Nummer 10, 11 und 12 sind bereits in Arbeit. Was danach kommt? Lass dich überraschen!

REGEN BRINGT SEGEN!

Oliver Bachmeier, D-Stuttgart

Den verregneten Sommer habe ich genutzt, um alle meine Nintendo64-Spiele durchzuspielen. Jetzt bin ich natürlich auf der Suche nach einem neuen Game, das mich für lange Zeit begeistern wird. Ich glaube, das neue Zelda-Spiel wäre genau richtig. Ist es genauso gut wie das erste Nintendo64 Zelda-Spiel? Und wann kann ich in den Laden stürmen und es mir kaufen? Übrigens, hat mir der **Turok 3: Shadow of Oblivion**-Bericht im letzten Heft sehr gut gefallen. Besonders der Vier-Spieler-Modus scheint ja ein echter Kracher zu werden!

The Legend of Zelda – Majora's Mask *enthält im Vergleich zu seinem Vorgänger zahlreiche neue Features. So kann sich Link zum Beispiel mittels diverser Masken in unterschiedliche Charaktere verwandeln und erhält dadurch spezielle Fähigkeiten. Sie sind Voraussetzung, um die verschiedenen, umfangreichen Abenteuer zu bestehen. Voraussichtlich im Spätherbst wird das Spiel im Handel erscheinen. In dieser Ausgabe des Club Nintendo-Magazins findest du ein umfangreiches Zelda-Special inklusive eines zweiseitigen Previews, in dem sicher eine ganze Reihe deiner Fragen beantwortet werden. Wir hoffen, dass dir damit auch die Wartezeit etwas verkürzt wird!*

POWER PLAYER

Land: Deutschland
Name: Alexander Kastner
Alter: 14
Ort: Lauda-Königshofen
Hobbies: Nintendo spielen / Lesen / Fußball spielen / Schwimmen / Radio hören
Lieblingsspiele: The Legend of Zelda - Ocarina of Time, Donkey Kong 64, Turok, Bomberman 6
Größter Wunsch: Einmal irgendwo im Club Nintendo-Magazin meinen Namen zu finden

POWER PLAYER

Land: Deutschland
Name: Tommy Lam
Alter: 9
Ort: Zeutern
Hobbies: Nintendo64 spielen / Club Magazin lese
Lieblingsspiele: Pokémon, 1080° Snowboarding, Super Mario 64, The Legend of Zelda - Ocarina of Time, Mario Kart 64
Größter Wunsch: Einmal im Club Nintendo-Magazin abgebildet zu sein

POWER PLAYER

Land: Schweiz
Name: Isabelle Locher
Alter: 9
Ort: Langnau
Hobbies: Springen / Radfahren / Sport / Videospielen / Lesen und Zeichnen
Lieblingsspiele: Super Mario 64, Mario Kart 64, Iggy's Recking Balls 64
Größter Wunsch: Selbst Spiele programmieren!

PLAYER'S LOUNGE

COMIC-KÜNSTLERIN

Kerstin Stetter, D-Berg

Jeder hat es: Das Pokémon-Fieber. Auch ich wurde davon erwischt! Die Auswirkungen: Ich verpasse keine Folge der Serie und wandere vor Freude regelrecht mit durch die Pokémon-Welt, um die Abenteuer von Ash, Misty und Rocko zu bestaunen. Und eines schönen Abends kam mir die Idee, einen Comic von Pikachu und Co. zu zeichnen. Ganze drei Wochen habe ich mich in mein Zimmer eingeschlossen, um drei Radiergummis und zwei Bleistifte ins Jenseits zu schicken. Der Comic trägt den Titel: **Pokémon – Das 151. Pokémon in Not**. Auf 18 Seiten (!) habe ich eine geballte Ladung Comicspaß untergebracht. Und Leute, krallt euch fest: Es gibt bereits einen zweiten Teil und ein dritter ist gerade in Planung. Ich wollte euch meinen ersten Comic präsentieren und habe ihn euch geschickt. Eine kleine Bitte hätte ich noch: Könntet ihr meinen Comic im Club Nintendo-Magazin abdrucken?! Ich wäre ganz begeistert!

Wow, klasse ist er geworden, dein Comic. Und das, obwohl Pokémon normalerweise nicht sprechen können. Kein Wunder, dass du drei Wochen dafür gebraucht hast, so umfangreich wie er ist. Leider können wir ihn aus Platzgründen nicht komplett im Club Nintendo-Magazin veröffentlichen. Aber eine Seite daraus wollen wir den Lesern dennoch nicht vorenthalten!

GEMEINSAM SPIELEN

Waldemar Franke, D-Hainstadt

Mein Sohn ist nun 9 Jahre alt und begeisterter Nintendo-Fan. Da ich mich natürlich für die Dinge interessiere, die meinen Sohn begeistern, habe auch ich damit begonnen, Nintendo-Games zu spielen. Wir besitzen daher auch ein Nintendo64 und einen Game Boy Color mit zahlreichen Spielen. Zuerst dachte ich, dass ich dafür schon ein wenig zu alt sei, aber nachdem ich mein erstes Spiel (**Super Mario 64**) komplett durchgezockt hatte, hat mich die Leidenschaft gepackt. Sobald ich eine freie Minute habe, setze ich mich an das Gerät und spiele. Das treibt meinen Sohnemann, er heißt übrigens Jan, mitunter zur Verzweiflung, weil er nicht zum Spielen kommt. Die Lösung dieses Problems war aber schnell gefunden: Spiele mit Mehrspieler-Funktion! Ansonsten spielen mein Sohn und ich zusammen und entdecken die Videospiel-Welten gemeinsam! Besonders hilfreich sind uns dabei auch die tollen Spieleberater-Bücher, die uns an besonders schwierigen Stellen weiter helfen. Macht weiter so!

Na, wer sagt da noch, Videospiele machen einsam? Und wer behauptet, dass nur jüngere Spieler Spaß daran haben? Toll, dass Sie und Ihr Sohn gemeinsam spielen. Das fördert den Familiensinn und macht zudem noch viel mehr Spaß, als immer nur alleine zu spielen. Sie werden schnell merken: Videospielen hält jung!

KONSTRUKTIVE KRITIK

Nicolas Meier, D-Darmstadt

Euer Heft ist ja eigentlich ganz gut, aber: Ihr könntet mal wieder mehr Tipps und Tricks bringen und die Pokémon-Berichterstattung etwas einzuschränken. Zwei Seiten pro Ausgabe reichen doch – druckt lieber mehr Tipps oder Walkthroughs. Ansonsten finde ich das Heft wie gesagt gut. Besonders der Comic ist cool! Aber ab und zu könntet ihr mal wieder einen Comic wie früher machen, mit den Nintendo-Helden. Meine Lieblingsspiele sind übrigens **Donkey Kong 64**, **Banjo-Kazooie** und natürlich alle **Zelda-Spiele**!

Über deine konstruktive Kritik am Heft werden wir selbstverständlich nachdenken. Wir freuen uns immer über Vorschläge, das Club Nintendo-Magazin noch besser und leserfreundlicher zu gestalten. Zur Zeit ist es aber so, dass Pokémon beim Großteil unserer Leser überaus beliebt ist und wir sie alle enttäuschen würden, wenn wir die Berichterstattung kürzen würden und die Leser nicht auf dem Laufenden hielten. Uns flattern zu viele News und Informationen zu Pokémon täglich auf die Schreibtische – und die wollen wir euch ja nicht vorenthalten!

FOTO DES MONATS

FREILEBENDE PIKACHUS!

Das Foto des Monats kommt diesmal vom Kindergarten Regenbogenland in Dettingen. Auf dem Bild kann man eine ganze Meute wilder Pikachus erkennen.

NOW PLAYING

Selbst der verregnete Sommer konnte der Club Nintendo-Redaktion die gute Laune nicht nehmen und verleitete dazu, manches Stündchen länger in den dunklen Redaktionsräumen zu verbringen, um die Zeit für intensives Zocken zu nutzen...

Claude kann sich zur Zeit mal wieder nicht entscheiden, welches Spiel er gerne spielen möchte. So setzt er sich überall unaufgefordert dazu und hofft, dass ihn jemand bittet, mitzuspielen.

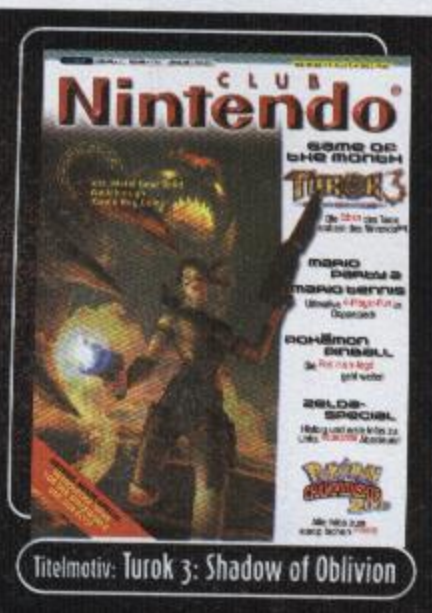
Die Geheimnisse rund um Link und seine Freunde erkundet zur Zeit **Marcus** bei **The Legend of Zelda – Majora's Mask**. Er lässt es sich natürlich nicht nehmen, (die im „Billig-Faschingsladen-für-Gestörte" gekauften) Masken aufzusetzen und so zu tun, als sei er Gorone oder Zora!

Tim hat sichtbar alle Mühe, den Game Boy Color fest in den Händen zu halten. Er spielt **Pokémon Pinball** – und dank des integrierten Rumble Paks schüttelt und rüttelt es ihn fast vom Stuhl. Einen Highscore hat er noch nicht erreicht, aber für die artistischen Schütteleinlagen erhält er von der Redaktion die besten Haltungsnoten: 10,0!

In einen echten Paparazzi hat sich **Thomas** verwandelt. Seit er **Pokémon Snap** spielt, verhält er sich äußerst merkwürdig und lauert jedem in der Hoffnung auf, einen tollen Schnappschuss machen zu können. Dann rennt er zu Claude und möchte, dass er das Foto bewertet!

Patrick spielt zur Zeit am liebsten mit der neuen Pikachu NINTENDO64-Konsole. Er kann es einfach nicht lassen, den Powerschalter ein- und auszuschalten, um dann zu beobachten, wie Pikachus Bäckchen leuchten. Vielleicht sollte ihm jemand sagen, dass er auch ein Spiel einlegen könnte!?

John ist nach dem Anspielen des **Pokémon Trading Card Games** für den Game Boy Color dazu übergegangen, seinen Kollegen versehentlich (?) die Spielstände zu löschen. Dafür wird er von allen verhöhnt. Marcus hat sogar angedroht, seine Finger mit Sekundenkleber zu fixieren, sollte er auch nur in die Nähe der Löschfunktion kommen!



Titelmotiv: Turok 3: Shadow of Oblivion

Herausgeber:	Nintendo of Europe GmbH, Satoru Shibata
Chefredakteur:	Claude M. Moyse [cmm] eMail: claude.moyse@nintendo.de Phone: 06026 - 950451
Stellv. Chefredakteur:	Patrick R. Fabri [pf] eMail: patrick.fabri@nintendo.de Phone: 06026 - 950407
Redaktionsleitung:	Marcus Menold [mm]
Schlußredaktion:	Thomas Rinke [tr]
Redaktion:	John D. Kraft [jk] Tim Lemke [tim] Stefan Schwingeler [step]
Redaktionsmitarbeit:	Österreich: Elisabeth Ebner Schweiz: Jean-Pierre Gerber
Redaktionsanschrift:	Club Nintendo, Nintendo Center Postfach 1501, D-63760 Großostheim eMail: info@nintendo.de Telefax: 0 60 26 - 95 03 08
Produktionsleitung:	Pia Cordes eMail: pia.cordes@nintendo.de Phone: 06026 - 950403
Layout, Satz, Litho:	Andrea Amend, Eva Müller-Hallmanns, Jürgen Spachmann, Art & Print GmbH, Aschaffenburg Projektleitung: Reiner Herrmann
Comic:	BIGEST
Titelgestaltung:	Art & Print GmbH, Aschaffenburg
Druck:	Universitätsdruckerei H. Stürtz AG, Würzburg
Anzeigenverkauf:	Sandra Dobers eMail: sandra.dobers@nintendo.de Phone: 06026 - 950432 Es gelten die Mediadaten Nr. 1 vom 1. 8. 2000!
Abonnement Service:	RTV, Weiterstadt
Pressepost Nummer:	D 31192 F
Konsumentenberatung:	0130 - 58 06 (Mo.- Fr.: 11 - 19 Uhr)
Spiele-Hotline:	0 60 26 - 94 09 40 (Mo.- Fr.: 13 - 19 Uhr)
Club Nintendo Österreich:	Postfach 83, A-5027 Salzburg Telefax: 06 62 - 8 89 21 92 39 Hotline: 06 62 - 87 63 48 (Mo.- Do.: 9 - 12 Uhr, 13 - 16 Uhr, Fr.: 9 - 12 Uhr)
Club Nintendo Schweiz:	Auf dem Wolf 30, CH-4028 Basel Telefax: 0 61 - 3 19 98 20 Hotline: 0 61 - 3 19 98 36 (Mo. - Fr.: 9 - 11 Uhr, 14 - 16 Uhr)
Club Nintendo Online:	www.nintendo.de www.pokemon.de

Das „Club Nintendo" Magazin wird von der Nintendo of Europe GmbH veröffentlicht.
Erscheinungsweise: 6 Ausgaben pro Jahr (zweimonatlich)

Urheberrecht
© 2000 by Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.
All rights reserved.
Alle im „Club Nintendo" Magazin veröffentlichten Beiträge sind urheberrechtlich geschützt. Alle Rechte, auch Übersetzungen, vorbehalten. Die teilweise oder vollständige Vervielfältigung dieses Magazins bedarf der ausdrücklichen, schriftlichen Genehmigung der Nintendo of Europe GmbH und Nintendo Co., Ltd.

challenge challenge challenge

DIE GROSSE MASKEN-CHALLENGE!

Als Hauptgewinn winkt dreimal das limitierte
The Legend Of Zelda – Majora's Mask Collectors Box-Set!

Sicherlich seid ihr auf das neue große Zelda-Abenteuer bereits mindestens so gespannt wie Links Feenbogen!

Keine Frage: **The Legend of Zelda – Majora's Mask** übertrifft alles bisher da gewesene und ist obendrein ein ganzes Stückchen unheimlicher als der Vorgänger. Zur mysteriösen Atmosphäre tragen zu einem großen Teil auch die verschiedenen Masken bei, die ihrem Träger magische Eigenschaften verleihen oder ihn sogar verwandeln!

24 verschiedene Masken kann Link im Spiel sammeln und einsetzen, darunter eine Zora-Maske und eine Goronen-Maske, aber auch so witzige Modelle wie die Feen-Maske oder die Hasen-Maske...

Ihr findet, dass ihr selbst auch jede Menge Ideen für coole Masken habt?

Dann zeigt uns eure Kreativität und bastelt eine Maske! Egal ob Holz, Metall, Pappe oder Kunststoff, seid kreativ und lasst eurer Fantasie freien Lauf!

Schreibt auf, welche Fähigkeiten die Maske verleiht und wozu ihr Träger dadurch in der Lage ist! Damit sich eure Mühen lohnen, könnt ihr diesmal etwas ganz Besonderes gewinnen:

I. Preis: Ein Nintendo64 plus Expansion Pak sowie eine exklusive und streng limitierte The Legend of Zelda – Majora's Mask Collectors Box! Die Box enthält folgende Items zum Thema **The Legend Of Zelda – Majora's Mask:** Das original Nintendo64-Spiel (goldene Cartridge), den Soundtrack, eine Armbanduhr, ein Long-Sleeve T-Shirt, ein exklusives Aufkleber-Set, ein gigantisches Poster sowie eine Besitzer-Urkunde! Alle Items (außer dem Spiel) wird es voraussichtlich nur und ausschließlich in dieser Box geben. Das Mitmachen lohnt sich also!

2. & 3. Preis: Jeweils eine streng limitierte The Legend Of Zelda – Majora's Mask Collectors Box!

4. – 10. Preis: Je ein The Legend of Zelda – Majora's Mask Nintendo64-Spiel!

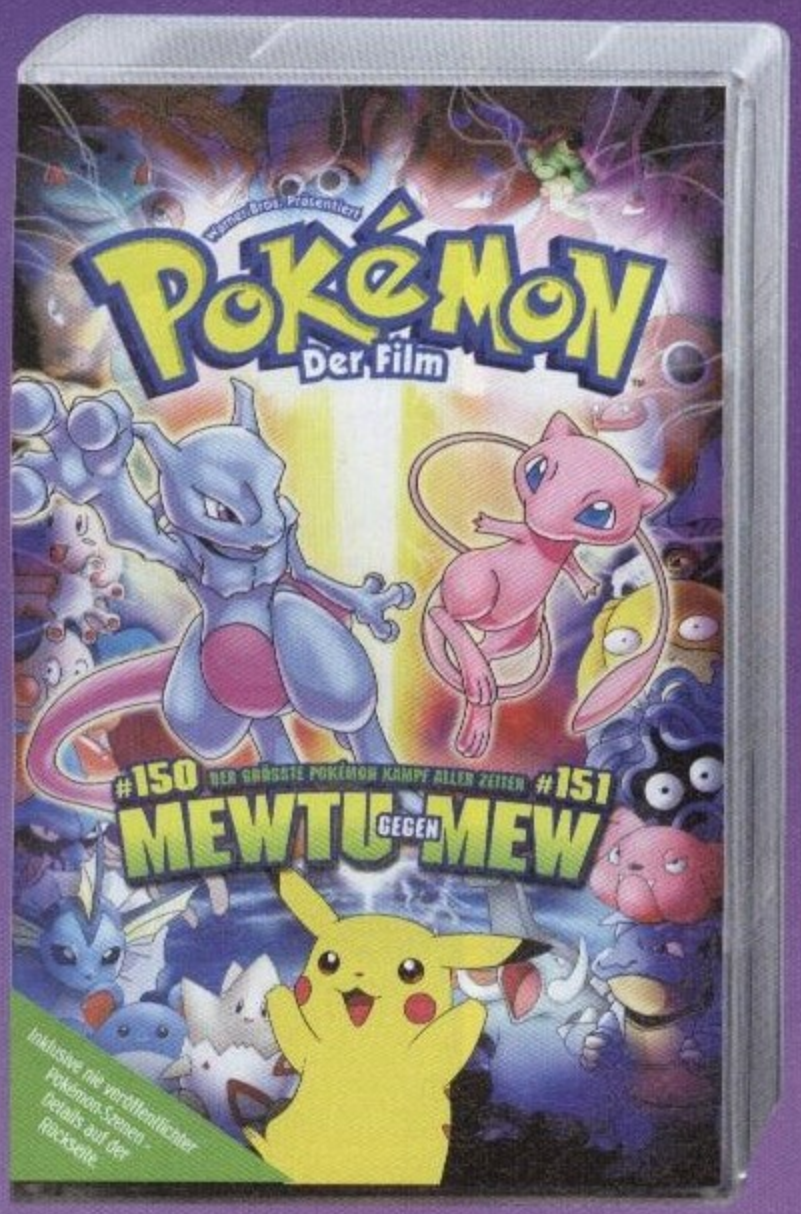
Schickt die Maske mitsamt ihrer Beschreibung an die bekannte Club Nintendo-Adresse in eurem Land!
Der Einsendeschluss ist der 27. Oktober 2000, der Rechtsweg ist ausgeschlossen.
Bitte habt Verständnis dafür, dass wir die Einsendungen nicht wieder zurück schicken können.

Wer stellt sich dem ultimativen Pokémon Showdown?

Warner Bros. Präsentiert

POKÉMON
Der Film

™



Jetzt neu auf Video!

- Mit dem Kurzfilm „Pikachus Ferien"
- Plus Vorschau auf den zweiten Kinofilm
- Inklusive nie veröffentlichter Pokémon-Szenen z. B. „Wie Mewtu entstand"

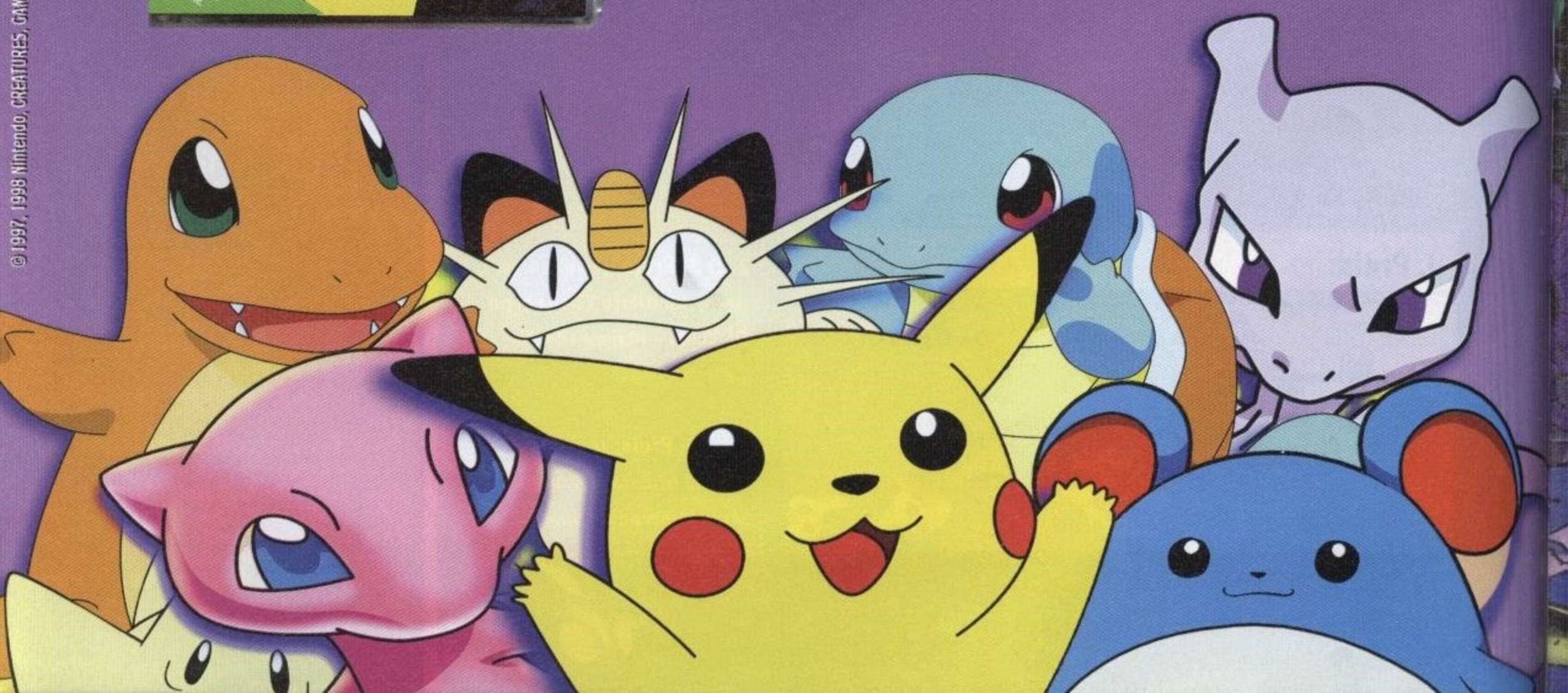
EXTRA!
Mit exklusiver MEWTU Spielkarte!*

Nur erhältlich in dieser VHS/DVD!*

*nur solange der Vorrat reicht
#18020-00-ST

Nintendo 4Kids Entertainment Pikachu the Movie Warner Bros.

AUCH AUF DVD VIDEO ™



©1997, 1998 Nintendo, CREATURES, GAME FREAK, TV Tokyo, Shopro, JR KIKAKU ©PIKACHU PROJECT '98, ©2000 Warner Home Video

THE LEGEND OF ZELDA™

MAJORA'S MASK™

Pokémon Snap

NINTENDO 64

Nintendo®

© 1995-2000 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
™ & ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd. © 2000 Nintendo.
© 1999, 2000 Nintendo/HAL Laboratory, Inc.

© 2000 Nintendo

HE!
HE, DU DA!
PSSST...
HALLO!
WAS...?!
HIER, FÜR DICH! WIR GEBEN EINE COOLE HALLOWEEN-PARTY FÜR COOLE LEUTE; UND DU SIEHST SEHR COOOL AUS...
äh... DANKE.
DU KANNST NATÜRLICH EIN PAAR COOLE FREUNDE MITBRINGEN.
HÖRT SICH COO... äh - NICHT SCHLECHT AN. ICH GLAUB', WIR SCHAUN MAL VORBEI
Grosse Halloween PARTY
IM DARKHOLE SP

GANG

HALLOWEEN TROUBLE MIX

JETZT BIN ICH ABER MAL GESPANNT, ALS WAS DAS MÄDEL ERSCHEINT.
KIRBY IST EH UNSCHLAGBAR!
ACH JA?!!... JETZT KOMM SCHON RAUS, GECKO, WIR WARTEN NUR NOCH AUF DICH...
BIN GLEICH FERTIG...

TATAAAA..!!
NA, WIE SEH ICH AUS?
WOW! ECHT SUPER ...
...ABER...
...WER SOLL DAS SEIN ???
ICH BIN ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK, IHR BANAUSEN! DIE HORROR-QUEEN KENNT DOCH JEDES KIND!
ACH SO!
STIMMT JA!
DOCH, KLAR!

...und so...

ÄMM... SAG MAL, GECKO, WAS IST DAS EIGENTLICH FÜR 'NE GEGEND?

KEINE AHNUNG, ICH WAR AUCH NOCH NIE HIER, ABER DER TYP, DER MICH ANGEQUATSCHT HAT, WAR SEHR NETT...

ACH, UND DAS REICHT, UM DICH IN SO EINE DUBIOSE ECKE ZU LOCKEN?

STELLT EUCH NICHT SO AN! ...DA IST ER JA, ICH WUSSTE DOCH, DASS WIR HIER RICHTIG SIND.

the Darkhole

Halloween

HALLO!

HI! COOL, DASS DU GEKOMMEN BIST. ECHT COOLES KOSTÜM; WEN SOLL'S DENN DARSTELLEN?

NATÜRLICH ELVIRA, MISTRESS OF THE DARK! WAS DACHTEST DU DENN?!

NA LOGO, SAG ICH DOCH!

DU KANNST REIN. LINK UND KIRBY AUCH, ABER SCREAM IST UNCOOL! SORRY, ABER DEIN KOSTÜM IST NICHT ANGESAGT.

WAAAS?!! SCREAM IST GEIL!!

HÖR MAL, DU HAST GESAGT, ICH KANN MEINE FREUNDE MITBRINGEN. WIR GEHN ALLE REIN ODER KEINER!

NULL PROBLEMO! DA DRÜBEN IST EIN COOLER MASKEN-STAND, DA KANNST DU DEIN OUTFIT AUFPOLIEREN.

GRRMBL... TROTTEL...

WAS HAST'N NOCH SO DA?

NUN, ZUM BEISPIEL 'NE SUPERECHTE DEKU-MASKE...

AUS DEM NEUEN ZELDA?!? KLASSE, DIE NEHM' ICH!

... DIE IST GENAU RICHTIG. SCHNELL AUFGESETZT, UND...

LONGK

HE, NICK ... ?! BIST DU DAS ??!...

DIE MASKE IST JA WIRKLICH IRRE!

... AB INS PARTY-GETÜMMEL!

DURRRST...

SCHHHLUUURFF

HE! DER TYP SPINNT JA WOHL!!!

BURPS!

AU!

ÄÄH!

IIIEH!

WAS SOLL DAS DENN ?!!

WENN DU STUNK WILLST, KOMM NUR HER!

TROTTEL!

HAU BLOSS AB, DU IDIOT!

UPS! DAS GING SCHIEF. ICH HOL MIR LIEBER EINE ANDERE MASKE...

OJE, DER ARME NICK...

GUCK MAL, DA IST VAMPIRELLA!

NEE, DRACURELLA!

SO WAS ABER AUCH...

YEP!..

HALLO VAMPIRA, WIE WÄR'S MIT 'NEM TÄNZCHEN?

TOTENTANZ. HEHEHE...

VERGISS ES! MIT AAS LASS ICH MICH NICHT EIN!

TROTTEL!

ACH, REG' DICH NICHT AUF, VAMP... ÄH... GECKO! DIE HABEN DOCH NUR SPASS GEMACHT.

HE, TONI! LINK! GUCK MAL, WER DA IST!...

WA,,, ALLE WETTER! DAS IST JA ZELDA... WOW!!!

GESTATTET DIE FRAGE, SCHÖNES FRÄULEIN, WIE ERGEHT ES DEM LAND HYRULE?

ALLES GERÄT ZU MEINEM WOHLGEFALLEN, EDLER LINK.

ICH BIN ERFREUT, DAS ZU HÖREN. DOCH SAGT, FINDET IHR ES HIER NICHT AUCH SEHR TROCKEN...?

HABT DANK! DOCH, EIN LABSAL WÄRE MIR GENEHM.

DANN, HOLDE MAID, ERLAUBT, DASS ICH EUCH EINEN ERFRISCHENDEN TRANK KREDENZE. NET WEGGEHN!

Alldieweil...

DOCH, JA, SIEHT GEIL AUS, DIE ZORA-MASKE!

UND EIN GIMMICK IST AUCH DABEI. SETZ SIE MAL AUF!

HMMM... DA BIN ICH JA MAL GESPANNT, WAS JETZT KOMMT...

YEAH! DIE FISCHGRÄTENGITARRE!

SHZZAMM

KRAAANG!!!

WOHL WAHNSINNIG GEWORDEN, WIE ?!

AU! MEINE OHREN...

DÄMLICHER FISCH!

'ETZ' GIBT'S SENGE!

GEMACH, GEMACH! WAR JA KEINE ABSICHT! ICH GEH JA SCHON!

FÜR NICK IST DIE PARTY NICHT SO DER BRINGER... UND WENN MICH NOCH EINER DUMM ANQUATSCHT...

SOWAS GEMEINES... GRUMML...

ALSO ICH AMÜSIER MICH. IHR MÜSST EUCH NUR AUF DIE LEUTE EINLASSEN.

HE! AUA! BESCHEUERT ODER WAS?!!

WAS'N DAS? SPRECHENDE SITZKISSEN ?

LASST DAS, IHR...

NUR DIE RUHE, SCHWESTER! HE, WENN DAS ELVIRA SEIN SOLL, DANN FEHLEN DA ABER NOCH ZWEI DINGE...

NA WARTET, ICH...

JETZT REICHT'S! HIER RIECHT'S NACH SCHWACHSINN UND ICH MAG NICHT MEHR! LASS UNS GEHEN, BIG B.!

HUA HUA HUA HA HA HAAH

HI HI HI HI

HA

GRRRRR

SO! DIE GORONEN-MASKE; DIE IST ES JETZT ABER...!
öh.. WÄRE ES WOHL MÖGLICH, EINEN BUCK HINTER DIESE LIEB-REIZENDE MASKE ZU WERFEN?...
ABER GERNE, SCHÖNER JÜNGLING.
...GANZ RUHIG UND UNAUFFÄLLIG. DIESMAL DARF NIX SCHIEF..
HE! OBACHT, DA IST 'NE...
ZONK
...STUFE...
BELDIBUMBEL...

TSCHULDIGUNG! TSCHULDIGUNG! TSCHULDIGUNG!
GECKO! B.! HELFT MIR...
BLEIBT RUHIG, LEUTE. WIR WOLLTEN SOWIESO GERADE GEHEN...
JA, WIR WARTEN NUR NOCH AUF UNSEREN ROMEO.
LINK, MEIN LIEBLING! KOMM ZURÜCK!
GRAAAA! KOMMT SCHON, LEUTE! NIX WIE WEG HIER!!
WAS FÜR EIN IRRENHAUS...!
Tschuldigung.
JOU, ABGANG! ICH HAB GENUG VON DIESEM HALLOWEEN-KRAM..
ENDE

ZELDA Special

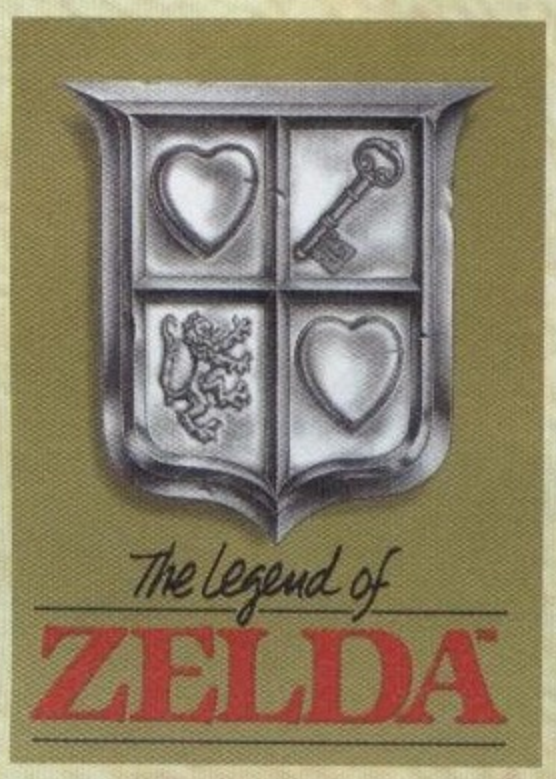
Ein Held kehrt zurück: Link, der tapfere hylianische Streiter gegen das Böse, lädt euch erneut ein, die fantastischen Orte Hyrules zu besuchen! Unheimlicher, mystischer und voller kniffliger Aufgaben wartet auf den kleinen Helden mit dem großen Mut seine wohl schwerste Prüfung. Doch bevor wir euch das neue Abenteuer vorstellen, wollen wir noch einmal die bisherigen Kapitel des grandiosen Epos' Revue passieren lassen. Folgt uns in eine Welt voller Magie und Faszination... [tr]

ZELDA

Eine Welt der Abenteuer

Wie durch die Mythen der Antike oder die mittelalterlichen Ritter-Aventiuren, so öffnet sich mit dem Zelda-Epos für euch das Portal zu einer vielgestaltigen Abenteuerwelt. Viele Jahre bereits konntet ihr immer wieder die fantastischen Lande von Hyrule besuchen, fremde Inseln erkunden und die Mächte des Bösen bezwingen. Bevor ihr erneut euren Fuß in die Welt von Link und Zelda setzen könnt, werfen wir mit euch einen Blick auf das, was einstmals war...

Der Grundstein wird gelegt



Mit **The Legend of Zelda** verband Shigeru Miyamoto 1986 das klassische Text-Adventure mit Action-Elementen. Er kreierte ebenso das Prinzip der Trennung von Oberwelt (Städte, Landschaften) und Dungeons (Höhlenlabyrinthe, Paläste). Erstmals mussten die Spieler versteckte Zugänge finden, logische Rätsel lösen und Hinweise interpretieren, um im Spiel voran zu kommen. Die Spiele aus dem Action Adventure-Genre sind mittlerweile Legion. Egal, ob man sich darin wie in der Zelda-Serie oder in der Castlevania-Reihe in einer eher mittelalterlich anmutenden Welt befindet, in der heutigen Zeit gegen Zombies kämpft (Resident Evil Zero, ShadowMan) oder in ferner Zukunft die Erde vor der Eroberung durch bösartige Aliens bewahrt (Hybrid Heaven).

Ausflug in die Jump'n'Run-Welt

The Adventure of
LINK™

Einen für die Zelda-Serie eher ungewöhnlichen Ansatz markierte **Zelda II – The Adventure of Link** (1988): Die Erkundung der Labyrinthe und Paläste erfolgte in typischer Jump'n' Run-Manier. Erstmals gewann auch die Magie größere Bedeutung. Heute ist es selbstverständlich, dass Link seine Gegner mit einem Feuerzauber oder einem machtvollen Donnerschlag trifft. In **Zelda II – The Adventure of Link** allerdings war der Einsatz hilfreicher magischer Kräfte jedoch eine echte Innovation. Selbstverständlich dient die Magie auch zur Überwindung mancher Hindernisse. Wie anders als mit dem machtvollen Zauber des Erdmedaillons hätte Link den Zugang zum Schildkrötenfelsen

in seinem nächsten aufregenden Abenteuer öffnen können? Womit wir beim Super Nintendo angelangt wären...

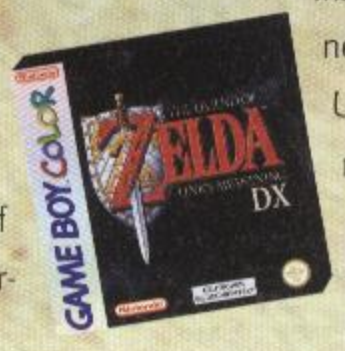
Zelda Special

Durch die Welten musst du wandern!

Für die Zelda-Fans bot **The Legend of Zelda – A Link to the Past** (1991) zwar auch die gewohnte Kost: Vogelperspektive, magische Kräfte, knifflige Rätsel, verwinkelte Paläste (wobei der Grundriss der Burg von Hyrule nahezu identisch ist mit dem Grundriss des Nijo-Schlosses bei Kyoto ist.) Doch Mastermind Miyamoto setzte für dieses Abenteuer das geniale Prinzip des „Wanderns zwischen den Welten" um. Link musste in Licht- und Schattenwelt reisen, in diesen Welten Rätsel lösen und Aufgaben erfüllen, um seine Ziele zu erreichen. Gekrönt wurde der Siegeszug von Link in Japan jedoch von einer Auszeichnung des japanischen Kultusministeriums: Der dritte Teil der Zelda-Saga wurde 1991 zum Videospiel des Jahres gekürt!

Insel-Duelle

Nach seinen anstrengenden Wanderungen zwischen den Welten machte sich Link auf eine erholsame Schiffsreise. Erholsam? Keineswegs, denn nach einem schweren Sturm strandet der junge Held in **The Legend of Zelda – Link's Awakening** (1993) an den Gestaden Cocolints, einer exotischen Insel voller seltsamer Bewohner und garstiger Bestien. Und so geriet er in ein noch umfangreicheres, noch komplexeres Abenteuer auf der Suche nach dem geheimnisvollen Windfisch. Das klassische Action Adventure wurde in kurzer Zeit ein echter Klassiker und gehört bis heute zu den beliebtesten Spielen für den Game Boy. Die farbige Game Boy Color-Version erschien 1998 mit einem zusätzlichen, speziell für dieses Spiel entwickelten Color-Dungeon und der Möglichkeit, zwischen verschiedenen Rüstungen wählen zu können.



Die Herkunft des Helden

Mit **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** erschien 1998 das lange erwartete Zelda-Abenteuer für das Nintendo64! Dabei handelte es sich um ein sogenanntes Prequel. Hier erfuhr man erstmals etwas über die Herkunft Links, der als Waise im Dorf der Kokiri aufwächst. Der Deku-Baum, Beschützer der Welt, erwählt ihn, das Land zu retten. Denn Ganondorf, König der Diebe und machtbesessener Finsterling, hat einen üblen Plan: Er will sich des Triforce, jener Dreieinheit aus Kraft, Weisheit und Mut, bemächtigen und ganz Hyrule seinem Willen unterwerfen. Link stürzt sich in das bislang gefährlichste Abenteuer seines Lebens – und muss diesmal nicht zwischen den Welten, sondern zwischen den Epochen wandeln: Zieht er das Masterschwert aus dem Steinblock, reist er sieben Jahre in die Zukunft und wird zum jungen Mann. Steckt er es wieder zurück, wird der Vorgang umgekehrt. Dunkle Wälder, tiefe Seen, verwinkelte Palast-Labyrinthe, unzählige grausige Levelbosse, zauberhafte magische Melodien und eine faszinierende, in epische Worte gefasste Story: Dies alles machte aus **The Legend of Zelda – Ocarina of Time** nicht nur das „Spiel des Jahrhunderts" (so die Fachpresse) sondern auch eines der umfangreichsten Abenteuer, die je für das Nintendo64 erschienen sind. Und schon bald dürft ihr zusammen mit Link eine völlig neue Welt erforschen...

Zelda

Zelda – ein multimythologisches Epos

Die Geschichten rund um Link und Zelda – das ist ein Abenteuer-Epos von nahezu Tolkien'schen Dimensionen. Erdacht wurden die Figuren von Kensuke Tanabe, einem langjährigen Mitarbeiter in der Nintendo-Zentrale in Kyoto. Als man eine Grundlage für ein spannendes NES-Adventure suchte, erkannte Shigeru Miyamoto das Potenzial von Tanabes Ideen, und so wurde das erste Zelda-Abenteuer entwickelt.

Was die Spiele so außergewöhnlich macht, ist das Konglomerat aus Mythen verschiedenster Herkunft. Das Zelda-Universum enthält nicht nur typische Elemente westlicher Mythologie (z. B. Prinzessinnen, die es aus den Klauen des Bösen zu retten gilt): Es gibt weiterhin Labyrinthe, wie wir sie aus der antiken Sagenwelt kennen, sowie eine Unzahl von Versatzstücken unterschiedlichster Herkunft: Das Masterschwert entspricht sicherlich dem Schwert Excalibur aus der Artus-Legende, die drei Tugenden des Triforce (Weisheit, Kraft und Mut) finden sich unter anderem in der Homer'schen Dichtung, und die vielen Fabelwesen stammen zum Teil aus der japanischen Sagenwelt (z. B. der Waschbär, der in Asien als sehr schlau und clever gilt).

Die Eule schließlich, die Link wichtige Hinweise gibt, steht nicht nur hierzulande für Weisheit und Wissen. Die Masken, die im neuesten Kapitel der Saga eine zentrale Bedeutung haben, zeigen die asiatischen Einflüsse im Spiel: So tragen auch die Schauspieler im klassischen japanischen Noh-Kyogen-Theater verschiedene Masken, die bestimmte Eigenschaften und Charakterzüge verdeutlichen sollen. (Freilich erhalten sie durch die Masken keine magischen Fähigkeiten...)

Déjà-vu und Kontinuität

Das außergewöhnliche, einzigartige Zelda-Feeling entsteht jedoch nicht nur durch diese vielen Elemente, sondern auch durch die unzähligen Items, Sounds, Aktionen und Figuren, die immer wieder auftauchen und eine fast schon familiäre Vertrautheit vermitteln. So wird der treue Fan zum Eingeweihten, zum Wissenden um die Bedeutung der Symbolik. Auch im neuesten Abenteuer hat Links Flöte wieder magische Kraft, einmal mehr nutzt er spezielle Items, um sich in Labyrinthen zurecht zu finden. Auch spezielle Sounds signalisieren bestimmte Ereignisse, so z. B. die Fanfare, wenn Link einen wichtigen Gegenstand erhalten hat, oder der helle Glockenton, wenn sich ein Zugang öffnet. So wird ein schlichtes Geräusch zum bedeutsamen akustischen Signal!

In kaum einer anderen Videospiel-Reihe wurde eine ähnlich epische Erzählstruktur geschaffen wie in den Zelda-Abenteuern, und mit dem neuesten Kapitel der Legende wird ein weiterer Meilenstein gelegt: Durch den Einsatz hochauflösender Grafik (dank Expansion Pak) und durch die Nutzung des 512 MBit-Moduls zeigt der neue Teil der Saga einmal mehr: **The Legend of Zelda – Majora's Mask** ist die konsequente Weiterführung eines genialen Spielkonzepts – und so fraglos das ultimative Videospiel!

Zelda Special

Die Chronologie des Epos

Die Zelda-Saga von den Anfängen bis heute: Hier ist eine Auflistung aller erschienenen Spiele – und darunter befinden sich auch einige äußerst obskure Objekte...

1986 – The Legend of Zelda (NES)

1987 – Zelda II: The Adventure of Link (NES)

1988 – The Legend of Zelda: Ocarina of Time (SNES)

1989 – Zelda (Game&Watch-Multiscreen)

1993 – The Legend of Zelda: Link's Awakening (Game Boy)

1998 – The Legend of Zelda: Link's Awakening DX (Game Boy Color); The Legend of Zelda: Ocarina of Time (Nintendo64)

2000 – The Legend of Zelda: Majora's Mask (Nintendo64)

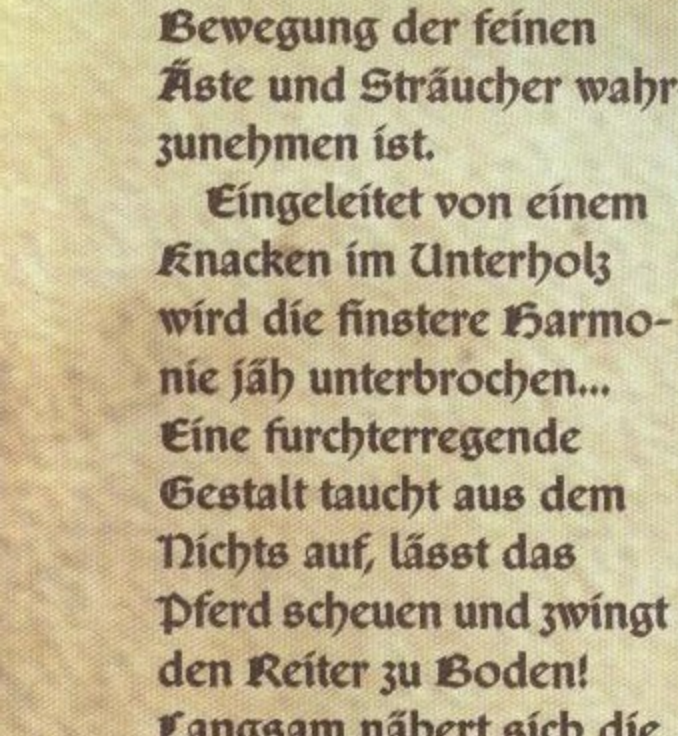
Im Jahr 1989 erschien eine Game&Watch-Variante von Zelda in Anlehnung das zweite NES-Spiel: Darin musste sich Link durch eine von Goblins, Stalfos-Rittern und anderen Bestien bevölkerte Welt kämpfen, acht Drachen bezwingen und die entführte Prinzessin retten. Dass eine starke Lizenz nicht gleichbedeutend mit erfolgreichen Spielen ist, hat übrigens Philips bewiesen: Für die CDI-Konsole des holländischen Unternehmens erschienen um 1994 herum zwei Zelda-Spiele. Sowohl Konsole als auch Spiele sind heute in der Versenkung verschwunden und ein schönes Beispiel für einen klassischen Flop!

Format:	**Nintendo64**
Genre:	**Action Adventure**
Modulgröße:	**512 MBit**
Spieler:	**1**
Hersteller:	**Nintendo**
Vertrieb:	**Nintendo**
Speichermodul:	**Ja**
Sprache:	**Deutsch**
Expansion Pak:	**Ja**
Rumble Pak:	**Ja**

THE LEGEND OF ZELDA™ MAJORA'S MASK™

Halbdunkel... Stille... Ein einsamer Reitersmann wird von seinem Pferd durch einen unheimlichen Wald getragen. Bedrohliche Schatten scheinen ihre imaginären, dunklen Klauen nach Ross und Reiter zu recken. Der Wald wirkt lebendig, auch wenn kein Windhauch, keine noch so kleine Bewegung der feinen Äste und Sträucher wahrzunehmen ist.

Eingeleitet von einem Knacken im Unterholz wird die finstere Harmonie jäh unterbrochen... Eine furchterregende Gestalt taucht aus dem Nichts auf, lässt das Pferd scheuen und zwingt den Reiter zu Boden! Langsam nähert sich die düstere Gestalt dem Gestürzten... (mm)



Maske, Mond und Zeitfurcht

So beginnt das langerwartete neue Abenteuer um Link, Zelda und die geheimnisvolle Maske von Majora. Natürlich handelt es sich bei dem in der Einleitung beschriebenen Reiter um Link, der nach seinen Erlebnissen in Hyrule (wir erinnern uns: **The Legend Of Zelda – Ocarina Of Time**) ins Land gezogen ist, um neue Abenteuer zu erleben. Lange hat er nicht warten müssen, denn die geheimnisvolle Gestalt, die für Links unsanfte Landung sorgte, war ein Laubdieb, der dem Maskenhändler die Unheil bringende Maske von Majora entwendet hat. Und seit er die Maske selbst trägt, muss er Böses tun! Ergo stiehlt er Links Pferd sowie dessen Okarina und macht sich aus dem Staub. Doch damit nicht genug: Zu allem Übel verwandelt der hinterhältige Maskenträger unseren recht-

schaffenen Helden auch noch in einen Laubkerl! Als solcher beginnt Link sein Abenteuer. In einer nahe gelegenen Stadt trifft Laub-Link auf besagten Maskenhändler. Dieser schlägt dem Helden ein Geschäft vor: Sollte es Link gelingen, ihm die gestohlene Majoras Maske wieder zu beschaffen, würde er ihm ein wertvolles Geschenk überreichen. Allerdings bleibt Link nur wenig Zeit, denn der Dieb verfolgt einen teuflischen Plan: Mittels magischer Kraft verändert er die Umlaufbahn des Mondes, so dass dieser nun direkt auf die Erde zu rast!

Zelda Special

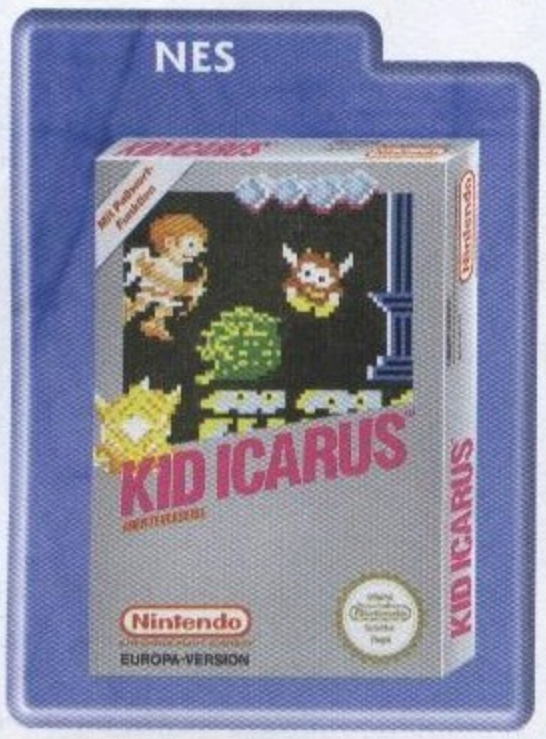
Der Zahn der Zeit

Das Besondere an **The Legend Of Zelda: Majora's Mask** ist die Tatsache, dass Link lediglich 72 Stunden bzw. drei Tage Zeit (wohlgemerkt Majora-Zeit) bleiben, um die drohende Gefahr abzuwenden. Auf einer Anzeige am unteren Bildschirmrand könnt ihr jeweils erkennen, wie weit die Zeit bereits fortgeschritten ist. Allerdings erlernt Link im Laufe des Abenteuers eine Melodie, die es ihm ermöglicht, die Zeit zurückzudrehen. Das bedeutet, dass ihr nicht alle Rätsel des Spiels in 72 Stunden (ca. eine Stunde in Echtzeit) lösen müsst. Immer dann, wenn ihr eine spielentscheidende Aktion ausgeführt habt, bietet euch die Okarina die Möglichkeit, mit dem bei dieser Aktion erhaltenen Gegenstand zum ersten Tag zurückzukehren, ohne ihn zu verlieren. So könnt ihr Stück für Stück alle Rätsel knacken, ohne dass dabei wertvolle „Stunden" verstreichen. Dennoch sitzt euch die Zeit ständig im Nacken, denn wenn der dritte Tag vorüber ist und ihr euch gerade mitten in einem Tempel befindet, nützt euch das Speichern und die Rückkehr zum ersten Tag nichts: Ihr müsst den Tempel noch einmal erforschen. Lediglich wichtige Gegenstände (wie beispielsweise die Feuerpfeile) bleiben euch erhalten.

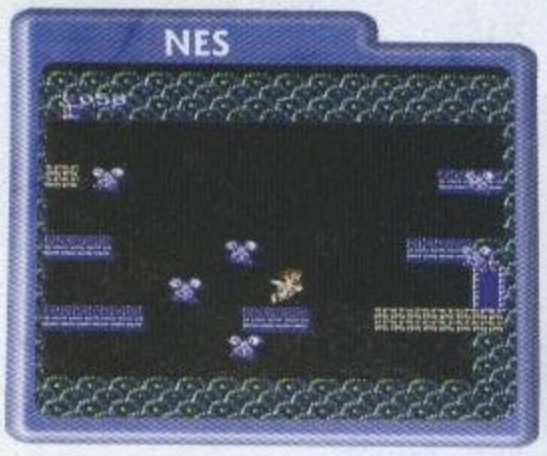
Das Spiel der Masken

Bereits der Spieltitel deutet darauf hin, dass Majoras Maske eine äußerst wichtige Rolle im Abenteuer spielt. Doch diese Maske ist nicht die einzige, auf die Link im Spiel stößt. Drei weiteren Masken kommt ebenfalls große Bedeutung zu. Mittels der Deku-, der Goronen- und der Zora-Maske kann Link die Gestalt eines Angehörigen des jeweiligen Volkes annehmen und verändert auf diese Weise nicht nur sein Aussehen, sondern auch seine Fähigkeiten. In Deku-Gestalt kann Link von bestimmten Stellen aus fliegen, als Gorone kann Link sich zusammenrollen und auf diese Weise weite Schluchten überwinden und als Zora kann Link schwimmen und tauchen. All diese Fähigkeiten muss Link im Laufe seines Abenteuers einsetzen, um allen Geheimnissen des Spiels auf den Grund zu gehen. Oftmals sind sogar alle Fähigkeiten innerhalb eines einzigen Raumes gefragt! Neben den genannten Masken gibt es im Spiel noch weitere zu finden, insgesamt kann Link 24 Masken im Menü ablegen. Darunter auch exotische Exemplare, wie die Schweinemaske, die Hühnermaske, die Kawumm-Maske und viele andere, die zwar nicht das Aussehen des Helden verändern, ihm aber in der einen oder anderen Situation äußerst hilfreich sein können. Mehr über das neue Zelda-Abenteuer erfahrt ihr in einem umfangreichen Bericht in der nächsten Ausgabe!

FORGOTTEN HEROES



KID ICARUS™



N-File Nr.00001

Name: Pit
Geburtsort: Olymp
Größe: 1,30 m · Gewicht: 35 kg

Spiele

Kid Icarus (NES, 1986)
Kid Icarus: Von Mythen und Monstern (Game Boy, 1991)
Genre: Jump'n'Run

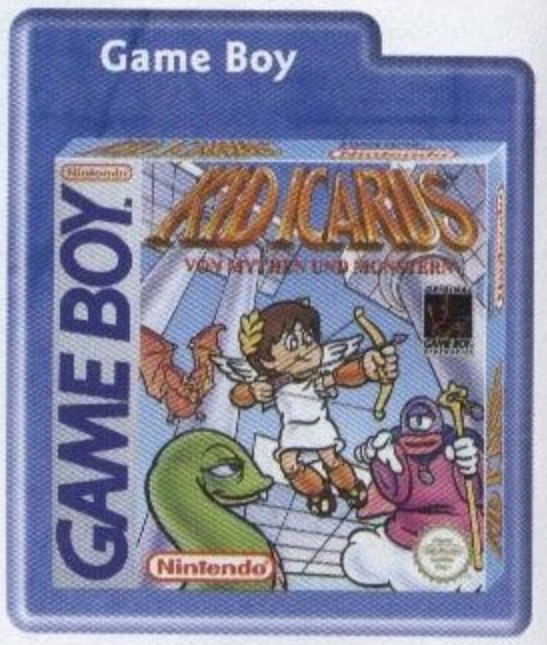
Status

Kid Icarus war neben Mario und Donkey Kong einer der ersten Nintendo-Helden. In einem NES- und einem Game Boy-Spiel stellte der jüngste Spross des Olymp eindrucksvoll seinen göttlichen Umgang mit dem Bogen unter Beweis.

Info

Der Name des Titels entstammt der griechischen Mythologie. Laut Überlieferung flog Ikarus mittels Flügeln, die aus Wachs und Federn gefertigt waren, zu nahe an die Sonne. Er stürzte ab, als die heißen Strahlen der Sonne das Wachs schmolzen.

Kultfaktor: 10



IM SPIELE-OLYMP VON NINTENDO

Noch immer ist der Name **Kid Icarus** in aller Munde, das Spiel behauptet stolz seinen Platz im Spiele-Olymp von Nintendo. Und dort wird Pit neben Mario, Link und Samus Aran auch immer seinen Platz haben!

Das NES-Spiel von 1986 zeigt den jungen Helden im Kampf gegen Medusa, im Game Boy-Spiel von 1991 will Orcos bezwungen werden. Beide Spiele sind ähnlich aufgebaut, dennoch voneinander unabhängig. Die Spiele stellten eine Mischung aus den Super Mario Land- und den Zelda-Abenteuern dar. Dabei stammen die Jump'n'Run-Elemente und der Level-Aufbau aus Mario-, das Sammeln und Einsetzen von Items aus Zelda-Spielen. Aufmerksamen Spielern wird nicht entgangen sein, dass einige Landschaften des NES-Spiels denen des ungefähr zur gleichen Zeit erschienenen Metroid-Abenteuers sehr ähnlich sehen. Offenbar haben beide Nintendo-Programmier-Teams sehr eng zusammengearbeitet. **Kid Icarus** gehört nicht nur zu den besten, sondern auch zu den herausforderndsten Spielen des Genres! **Kid Icarus** bildete zusammen mit **Mario Bros.**, **The Legend Of Zelda** und **Metroid** die Spitze der frühen Nintendo-Software. Noch heute gibt es viele Fans, die vehement eine Fortsetzung des Klassikers fordern. Warten wir ab, ob es tatsächlich dazu kommen wird...

portable power

Pokémon Pinball
Seite 60

Donkey Kong
Country
Seite 64

The Road
To El Dorado
Seite 66

Die Schlümpfe 4
Seite 67

Harvest
Moon 2
Seite 68

Turok 3 –
Shadow
of Oblivion
Seite 69

Tom & Jerry
Seite 70

BATTERIE-SPEICHER | INFRA-RED

Pokémon Pinball

Schnappt sie euch alle – auf eine ganz neue Weise! Mit Pokémon Pinball präsentieren die HAL Laboratories eine fesselnde Kombination aus klassischer Pinball-Action und dem genialen Sammel-Prinzip aus den Pokémon-Spielen. Euer Ziel: Komplettiert den Pokédex!

Habt ihr einmal angefangen, auf dem roten oder blauen Flippertisch auf die Jagd nach Pokémon zu gehen, hört ihr garantiert erst wieder auf, wenn ihr sie alle geschnappt habt... Und das Beste: Pokémon Pinball vibriert - denn es erscheint auf der neuen Rumble Cartridge!

[tr]

TM and ® are trademarks of Nintendo Co., Ltd.
© 1995, 1996, 1998, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc.
© 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp.
© 2000 Nintendo

Neuer, besser, mehr!

Es war einst ein kleiner, putziger, rosafarbener Ball namens Kirby, der sich in einer famosen Pinball-Simulation von Bumper zu Bumper schlug und schleuderte. In **Kirby's Pinball Land** konntet ihr also bereits feststellen, wie spannend und schweißtreibend eine solche Simulation auf dem Game Boy sein kann. Und nun setzen die Entwickler von HAL mit dem auf der Game Engine des Kirby-Spiels basierenden **Pokémon Pinball** noch einen drauf: Massenweise neue Features, unzählige witzige Ideen und die Kombination mit einer der erfolgreichsten Spielideen, die je erdacht wurden, macht aus diesem Game die ultimative Simulation für zukünftige Pinball-Könige! Denn nur, wer geschickt spielt, die Tilt-Knöpfe im richtigen Augenblick bedient und dafür sorgt, dass sein Highscore in astronomische Höhen klettert, der schnappt sich alle Pokémon – inklusive Mew!!!

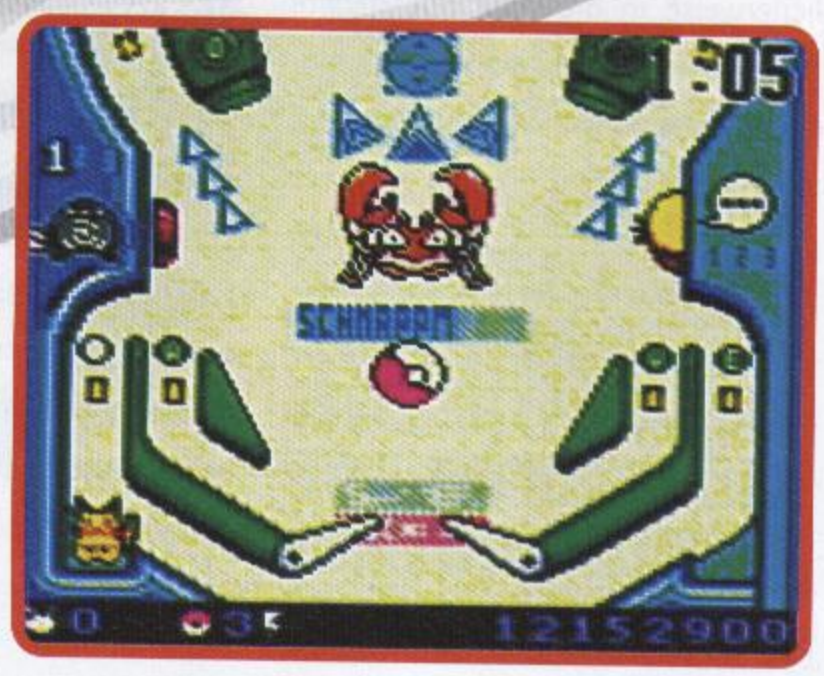
Hier wirbelt der Pokéball!

Damit ihr obendrein echtes Flipper-Feeling bekommt, erscheint **Pokémon Pinball** auf der brandneuen Rumble Cartridge. So spürt ihr jede Kollision, jedes Hüpfen des Balls – und euer Game Boy Color sorgt für eine vibrierende Handmassage!

Der rote und der blaue Flippertisch stehen zur Wahl!

So schnappt ihr sie alle!

Anstelle der beim Flippern üblichen silbernen Kugel ist es ein Pokéball, der über den roten bzw. blauen Tisch wirbelt! Den rot-weißen Ball setzt ihr jedoch nicht nur dafür ein, die Bumper zu treffen und Punkte zu machen: Habt ihr bestimmte Voraussetzungen erfüllt, gelangt ihr in den Schnappmodus. Das funktioniert z. B. auf dem roten Tisch, indem ihr euren Pokéball zunächst geschickt durch die rechte Bahn schießt. Auf diese Weise werden die Schnapp-Pfeile aktiviert. Nun müsst ihr den Pokéball in Richtung Knofensa-Bumper kicken, damit der Schnappmodus ausgelöst wird. Jetzt ist es soweit: Oberhalb der beiden Flipper erscheint ein Pokémon – zunächst als Schatten in einem Rechteck oder Quadrat.



Jetzt müsst ihr Krabby nur noch schnappen...

Ab jetzt habt ihr zwei Minuten Zeit, euch das Pokémon zu schnappen! Ein Pfeil zeigt euch, welchen Bumper bzw. welches Ziel ihr treffen müsst, damit nach und nach das Pokémon sichtbar wird. Unterhalb des Pokémon seht ihr dann das Wort „Schnappmodus". Jetzt müsst ihr das gut sichtbare Pokémon mit dem Pokéball nur noch dreimal treffen, damit es aufleuchtet. Ist das gelungen, schießt ihr den Pokéball noch einmal gegen eure „Beute" – und schon steht der entsprechende Eintrag im Pokédex!

... und dann steht es im Pokédex!

Klingt vom Prinzip her recht einfach? Keine Bange: Der Schwierigkeitsgrad steigt, sobald ihr eure ersten Pokémon gefangen habt!

Entwicklung mit Links!

Ihr habt es sicher bereits geahnt: Die beiden Flippertische entsprechen der **Roten** und **Blauen Edition** von Pokémon! Und daher könnt ihr nur ganz bestimmte Pokémon auf den jeweiligen Tischen fangen – und natürlich findet ihr auch nicht alle 150 Pokémon auf die beschriebene Weise. Denn ihr wisst ja: Manche Pokémon erhält man nur, wenn sich die geschnappten Exemplare weiterentwickeln!

Da eure Pokémon natürlich in **Pokémon Pinball** nicht kämpfen und auf diese Weise an Erfahrung sammeln können, wurde im Spiel ein spezieller Entwicklungsmodus integriert. Um ihn zu aktivieren, müsst ihr z.B. auf dem roten Tisch den Pokéball in die von Ditto blockierte Entwicklungshöhle schießen. Damit euch Ditto den Weg freigibt, muss euer Pokéball jedoch zuvor die Buchstaben C, A, V und E („Höhle") aktiviert haben.

Noch versperrt Ditto den Weg!

Zielt nun den Pokéball geschickt in die Höhle, um ein Pokémon, das ihr entwickeln wollt, auszuwählen. Schließlich werden eure nächsten Ziele angezeigt, und auch jetzt bleiben euch zwei Minuten, um alle zu treffen. Auf dem roten Flippertisch müsst ihr unter anderem auf die links und rechts hervorschauenden Digdas zielen!

Ist euch all dies gelungen, hat sich euer ausgewähltes Pokémon entwickelt. Doch seid gewarnt: Leicht wird das nicht!

Trefft ihr den Slot, entwickelt sich Sandan zu Sandamer!

„Piiiiiikaa!!!!"

Ihr kennt sicher auch diese ärgerliche Situation: Ihr habt gerade einen guten Lauf, eure Kugel – in diesem Fall der Pokéball – schießt über den Tisch, ihr macht Punkte ohne Ende... und plötzlich hüpft sie unglücklicherweise in die linke oder rechte nach unten führende Außenbahn! Doch keine Angst: Pikachu eilt euch zur Hilfe! Mit dem Pikachu Kickback gelingt es euch in den meisten Fällen, einen fast schon verloren geglaubten Ball zu retten. Durch ein lautes „Piiiiiikaa!!!" und zuckende Elektroblitze seht ihr, dass das gelbe Pokémon den Ball sogleich wieder auf den Tisch zurückwirft! Damit der Pikachu Kickback aktiv ist, müsst ihr euren Ball jedoch mehrmals durch die Bahn mit dem sogenannten Spinner („Dreher") schießen!

Doppelter Pikachu Kickback aktiviert!

„Piiiiiikaa!!!!"

Reisen & Sammeln

Auf zwei Tischen rund um die Welt? Kein Problem! Denn bevor ihr zu flippern anfangt, könnt ihr euer Such- und Sammelgebiet auswählen! Je nachdem, an welchem Ort ihr euch gerade befindet, könnt ihr unterschiedliche Pokémon fangen – ganz so, wie ihr das auch aus den Game Boy-Spielen kennt.

Zu den Orten, die ihr auf dem roten Tisch erreicht, gehören im Gebiet 1 unter anderem Alabastia, der Vertania-Wald, Azuria City oder die Promenade in Orania City. Auf dem blauen Tisch wiederum gelangt ihr auch zum Mondberg. Doch euch steht auch die „Reise"-Funktion zur Verfügung, um Gebiet 2 (u.a. Fuchsania City und die Safari-Zone) zu erreichen: Dazu müsst ihr die Köpfe der Digdris treffen, die entweder links oder rechts oberhalb der Flipper erscheinen. Schaut Digdri z.B. auf der rechten Seite heraus, könnt ihr den Pokéball über die rechte Außenbahn oder in Knofensas Mund schießen, um die Bonushöhle zu öffnen und eure Reise an einen anderen Ort anzutreten. (Gebiet 3 ist übrigens das Indigo Plateau.)

... und reist nach Orania City!

Versenkt den Pokéball...

Bälle & Boni

Obwohl ihr eure Pokémon nicht aufpowern könnt, gelingt euch dies in **Pokémon Pinball** mit den Bällen, die ihr vom Pokéball über den Super- und Hyperball zum Meisterball verbessert. Auch dazu müsst ihr – wie beim Reise-Modus – die Bonushöhle öffnen und euren Pokéball darin versenken. Neben den Upgrades für eure Bälle erhaltet ihr hier u. a. auch Bonuspunkte und Bonus-Multiplikatoren bzw. ihr erreicht einen der vier Bonus-Level!

Hier lockt ein Bonus-Level!

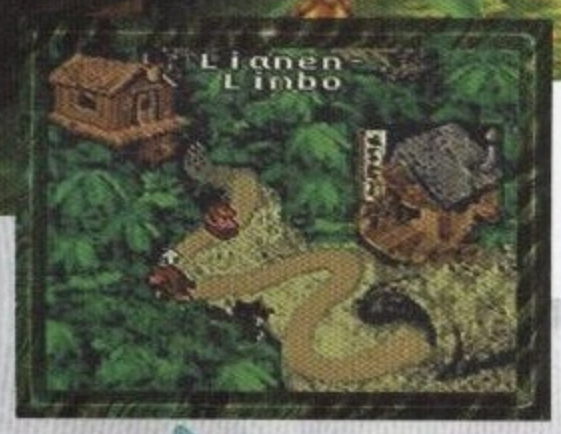
Drucken & Tauschen

Obwohl ihr euer Universal Game Link-Kabel bei **Pokémon Pinball** nicht zum Tauschen der Pokémon benutzen könnt, muss es dennoch nicht ungenutzt beleiben: Mittels Game Boy Printer könnt ihr nämlich eure Highscores ausdrucken. Und das ist nicht alles: Wenn ihr den Highscore eines Freundes schlagen und dies auch im eigenen Spiel dokumentieren wollt, dann tauscht doch mittels Infrarot-Schnittstelle! Ihr seht: Auch in Pokémon Pinball kommt man ums Tauschen nicht herum...

Drucken oder senden?

BATTERIE-SPEICHER

DONKEY KONG COUNTRY™



Die Affen sind los! Nach drei Donkey Kong Land-Episoden auf dem Game Boy und Donkey Kong64 für das Nintendo64 erwartet euch ein neues, spannendes Abenteuer rund um die kultigen Nintendo-Primaten exklusiv auf dem Game Boy Color! Die Top-Programmierer von Rare haben auch diesmal wieder ganze Arbeit geleistet und dem Super Nintendo-Klassiker Donkey Kong Country neben einer erstklassigen Umsetzung einen Extra-Level, einen Zweispieler-Modus und viele weitere Goodies spendiert. Freut euch also auf ausgedehnte Entdeckungsreisen durch den dichten Urwald, auf heiße Duelle mit King K. Rool und seinen Kremling-Schergen sowie auf Bananen-Action vom Feinsten!

[tim]

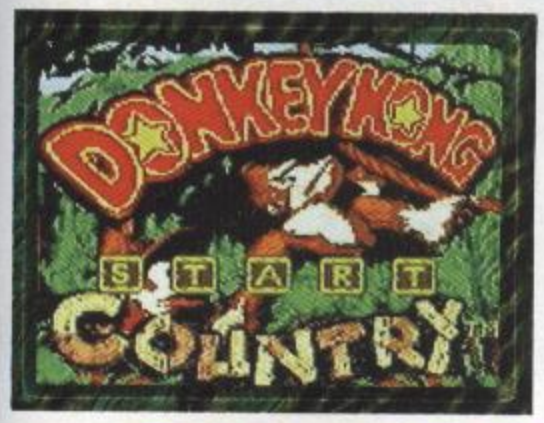
VON KREMLINGS UND AFFEN!

Eines muss man dem fiesen Kremling-Herrscher King K. Rool lassen: Er lässt sich einfach nicht unterkriegen! Nach diversen Pleiten macht der Erzfeind der Affenfamilie nun Ernst und beauftragt seine Untertanen, den Bananenvorrat der Kongs zu stehlen, um die leckeren Früchte selbst zu verspeisen. Doch auch diesmal hat er die Rechnung ohne die Kongs gemacht. Donkey und Diddy Kong machen sich nämlich unverzüglich auf den Weg, um sich ihr Grundnahrungsmittel zurück zu erobern und gleichzeitig dem „Affenfeind Nr. 1" ein für alle Mal den Reptilienkopf zu waschen. Doch dazu müssen sie natürlich erst ein ganzes Heer von Bösewichtern bezwingen und zahlreiche Abenteuer bestehen!

© 1994, 2000 Nintendo. Game by Rare.
Rareware logo is a trademark of Rare.

KEINE AFFENSCHANDE!

Das auffälligste Merkmal von **Donkey Kong Country** ist sicherlich die absolute Top-Grafik. Selten zuvor konntet ihr eine solche Farbenpracht und derartig detailgetreue Animationen auf dem Game Boy Color bewundern. Sogar die schmucke Render-Optik konnte vom Super Nintendo-Original auf das Game Boy Color-Modul übertragen werden. Aber neben den grafischen Vorzügen hat auch das Gameplay einiges zu bieten: In **Donkey Kong Country** erwartet euch, neben sämtlichen Leveln der Urfassung, ein exklusiver Extra-Level! Zusätzlich beinhaltet das Spiel einen packenden Zweispieler-Modus – und ihr habt die Möglichkeit, freigespielte Bilder mit dem Game Boy Printer auszudrucken!



GIB DEM AFFEN ZUCKER?

Nein, mit Zucker kann die Kong-Sippe auch diesmal nichts anfangen! Dafür geht es in diesem Affenspektakel darum, so viele geklaute Bananen wie möglich wieder zu beschaffen. Hierbei könnt ihr natürlich auf die Unterstützung des gesamten Affen-Klans zählen. Zusätzlich erwarten euch sämtliche Features des berühmten Super Nintendo-Vorbilds: Goldene Statuen, Holzfässer, Luftballons und nicht zuletzt die verborgenen Kong-Buchstaben. Doch selbst **Donkey Kong Country**-Veteranen dürfen sich auf Überraschungen freuen. Das englische Programmierer-Team Rare hat nämlich in den Leveln einige witzige Neuerungen versteckt! Ihr werdet sehen: In **Donkey Kong Country** steckt eine geballte Ladung Spielspaß! Und durch den gewaltigen Spielumfang werdet ihr euren Game Boy Color so schnell nicht mehr aus der Hand legen!

PRIMATEN-PRINTER-POWER!

Als ob **Donkey Kong Country** nicht schon genug zu bieten hätte, haben die Entwickler noch ein Extra-Feature auf das Modul gepackt! Ihr könnt verschiedene Bilder, die ihr euch z.B. durch den erfolgreichen Abschluss der Bonus-Stages freigespielt habt, mit dem Game Boy Printer ausdrucken oder mit einem Freund via Universal Game Link-Kabel oder Infrarot-Schnittstelle tauschen. Mit dem ebenfalls enthaltenen exklusiven Donkey Kong-Alphabet, dessen Buchstaben von unterschiedlichen Donkey Kong-Figuren verziert werden, könnt ihr nicht nur euren Namen zusammensetzen, sondern auch beliebig lange Sätze auf Printer-Banner ausdrucken. Dabei ist eurer Fantasie nur durch die Länge des Druckerpapiers Grenzen gesetzt... Um euren Ausdruck perfekt zu gestalten, ist es sogar möglich, die Helligkeit der Bilder zu variieren. Dadurch könnt ihr Schattierungen noch besser hervorheben!

PASSWORT | INFRA-RED

GOLD UND RUHM DER WEG NACH EL DORADO™

Die Suche nach einem geheimnisvollen Schatz, gefahrvolle Situationen, aufregende Duelle mit Schwertern, schöne Frauen, mysteriöse Gestalten und eine ungewisse Zukunft: Das ist der Stoff, aus dem große Abenteuer-Epen gestrickt sind! Und ein solches Abenteuer-Epos präsentiert UbiSoft mit The Road to El Dorado: Ein famoses Jump'n'Run, basierend auf dem gleichnamigen neuen Zeichentrick-Erfolg von Dreamworks (Antz, Der Soldat James Ryan), der im Oktober in die deutschen Kinos kommt. Wir stellen euch das Spiel bereits jetzt vor... [tr]

ZWEI AMIGOS

Miguel und Tulio sind zwei Freunde, die sich im mittelalterlichen Spanien mehr schlecht als recht als Schaukämpfer mit Schwert und Degen durchs Leben schlagen. Eines Tages gewinnen sie beim Spielen eine mysteriöse Karte: Sie zeigt den Weg nach El Dorado, der legendären Stadt aus purem Gold. Dumm ist nur, dass die beiden Freunde sich plötzlich in der Arrestzelle der Galeone des spanischen Eroberers El Cortez wieder finden. Doch mit Hilfe des cleveren Streitrosses Altivo können sie entkommen – und sich auf die Suche nach El Dorado machen. Dabei müssen sie jedoch erkennen, dass ihre Probleme jetzt erst beginnen...

HÜPFEN UND HANGELN

Im Spiel, das UbiSoft im September (noch vor dem deutschen Kinostart des Films) veröffentlicht, schlüpft ihr in die Rolle von Miguel bzw. Tulio und macht euch auf den Weg, das verheißungsvolle Ziel zu erreichen. Ihr beginnt in einer spanischen Stadt, kämpft euch anschließend über die Decks und Planken der Galeone, bis ihr schließlich alle sechs Teile der Karte gefunden und zusammengesetzt habt. Dann beginnt der beschwerliche Weg durch den dichten Urwald, durch düstere Höhlen sowie über gefährliche Stromschnellen und Wasserfälle bis hin zur sagenhaften Stadt im südamerikanischen Gebirge. Doch bis ihr euer Ziel erreicht habt, vergehen viele bange Stunden, denn eure menschlichen und tierischen Gegner lauern überall! Aber das ist ja die Würze im Leben eines Abenteurers, nicht wahr?

Zeichentrickreife Animationen, farbenfrohe und stimmungsvolle Umgebungen sowie viele Mini-Spiele runden das exotische Abenteuer ab – so wird **The Road to El Dorado** ganz sicher ein Spiel sein, das ihr so schnell nicht aus der Hand legt. Obendrein hat dieses Spiel die innovative UbiKey-Funktion. Ihr könnt diesen Key mittels Infrarot-Schnittstelle auf einen anderen Game Boy Color übertragen (bzw. auf euer Spiel übertragen lassen) und so geheime Level im Spiel öffnen!

'GOLD & GLORY: THE ROAD TO EL DORADO' TM & © 2000 DREAMWORKS

DIE SCHLÜMPFE
DAS GROSSE ABENTEUER

Aufruhr im Schlumpf-Wald? Der Lehrlings-Schlumpf hat durch ein misslungenes Experiment die Farbe aller Schlümpfe (mit Ausnahme von Papa Schlumpf, Schlumpfine und fünf weiteren Artgenossen) geändert: Sie sind jetzt orangefarben mit weißen Punkten! Dies ist nun wirklich eines jeden Schlumpfes unwürdig! Papa Schlumpf hat zwar eine Idee, wie das Problem zu lösen ist... dafür benötigt er jedoch zunächst eine Maschine, mit der er das Gegengift herstellen kann! [tim]

Neues für Schlumpf-Sammler und Sammler-Schlümpfe!

Während eures Abenteuers (das voraussichtlich im Oktober erscheint) erforscht ihr 16 umfangreiche Level, in denen ihr euch nicht nur zu Fuß, sondern auch mit dem Auto, dem Boot oder dem Flugzeug fortbewegen müsst. Dabei bietet eine genial ausgeklügelte Top View-Grafik ein Höchstmaß an Übersicht und Spielspaß! Ein neuartiges Spielelement wird dabei nicht nur die Schlumpf-Fans unter euch begeistern! In **Die Schlümpfe – Das Große Abenteuer** erhaltet ihr bis zu 25 Schlumpf-Bilder zum Sammeln und Tauschen. Mittels Universal Game Link-Kabel oder Infrarot-Schnittstelle tauscht ihr die begehrten Sammelobjekte bequem mit euren Freunden aus – und habt ihr euch alle 25 Bilder gesichert, wartet zur Belohnung ein spektakulärer Extra-Level auf euch! Ihr seht: Einem blauen Weihnachten steht nichts mehr im Wege!

Gemeinsam schlumpft es sich besser!

In **Die Schlümpfe – Das Große Abenteuer** müsst ihr dem Handy-Schlumpf, als Seefahrer-Schlumpf, Höhlenforscher-Schlumpf, Piloten-Schlumpf und Hefty dabei helfen, die Maschine zur Herstellung des Gegengiftes zusammen zu setzen. Mit dem Seefahrer-Schlumpf findet ihr in den reißenden Stromschnellen z. B. eine nützliche Kiste mit Nägeln. Der Höhlenforscher-Schlumpf entdeckt in den unterirdischen Minen ein unersetzliches Stück Eisenerz. Fliegt ihr mit dem Piloten-Schlumpf durch die Lüfte, könnt ihr in den Bergen eine seltene Holzart ergattern. Hefty muss sich in der Gegend des Vulkans bewähren und einen Hammer aus Vulkangestein bergen. Schließlich fahrt ihr mit Handy-Schlumpfs Auto zur Maschine – doch wie setzt man das verschlumpfte Gerät bloß in Gang?

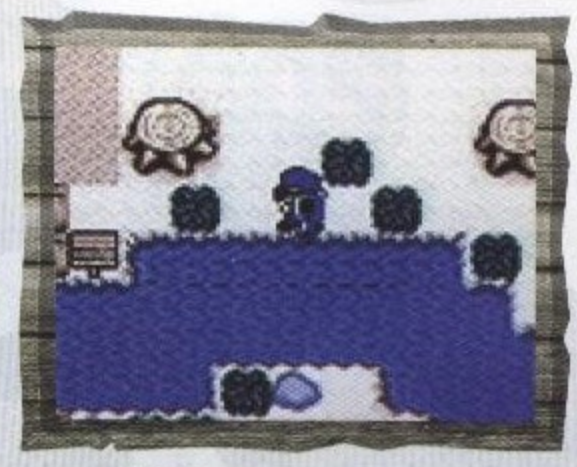
Gut geschlumpft!

Der „Vater der Schlümpfe" wurde 1928 in Brüssel geboren und hieß eigentlich Pierre Culliford, bei den Fans ist er jedoch eher unter dem Pseudonym Peyo bekannt. Die Schlümpfe tauchten zum ersten Mal 1958 in dem bis dahin vollkommen unbekannten Comic „Die Flöte mit den sechs Löchern" in einer Nebenrolle auf und wurden von den Lesern sofort ins Herz geschlossen. Fortan war ihr Siegeszug nicht mehr aufzuhalten! In Deutschland wurden die Schlumpf-Abenteuer erstmals Mitte der 60er Jahre in den damals sehr populären Fix und Foxi-Heften veröffentlicht. 1975 entstand der erste abendfüllende Zeichentrickfilm und seitdem sind die Schlümpfe nicht mehr aus der Comic- und Jugendkultur wegzudenken. Peyo eröffnete 1991, ein Jahr vor seinem Tod, sogar einen Schlumpf-Freizeitpark!

©Peyo 2000 LICENSED THROUGH I.M.P.S. (BRUSSELS) © 2000 INFOGRAMES MULTIMEDIA

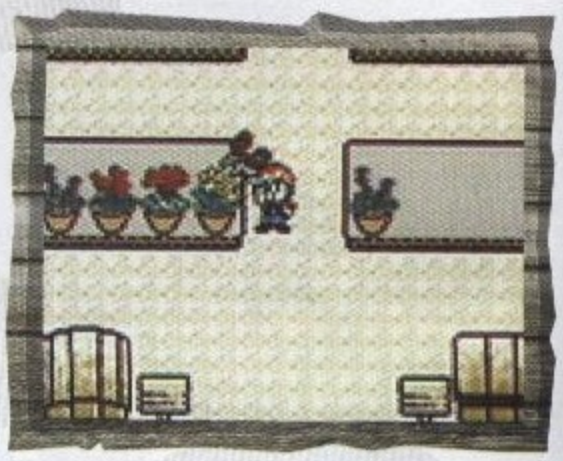
HARVEST MOON 2 GBC

Ein freundliches, aber sehr bestimmtes „Muuuuuhhhhh!“ reißt euch zu früher Morgenstunde aus dem Schlaf! Der Tag wird hart, denn ihr habt viel vor euch: Eine riesige Farm wartet darauf, von euch gehegt und gepflegt zu werden. Schrubbt die Kuh, pflanzt den Samen und wässert die Felder, denn nur wer sich als guter Farmer erweist, kann später eine attraktive junge Frau ehelichen, die dann den Haushalt führt. Also haltet euch ran – und wie gesagt: Schrubbt fleißig die Kuh! [mm]



Zurück zur Natur!

Für all diejenigen, denen der Name **Harvest Moon** noch kein Begriff ist, sei erwähnt, dass der Vorgänger des Spiels bereits vor einigen Jahren auf dem Super Nintendo und dem Game Boy für Furore sorgte. Den Programmierern von Natsume war etwas ganz Besonderes gelungen: Sie hatten ein völlig neues Genre des Videospiels kreiert. Eine Prise **Sim City**, garniert mit einem Schuss **Secret Of Mana**, ergab eine erfrischend neue Spielekategorie, eine sogenannte Life Simulation! Ziel dabei ist, aus eurer neu erworbenen, heruntergekommenen Farm einen florierenden landwirtschaftlichen Betrieb zu machen. Für euch bedeutet das: Frühes Aufstehen und viel Arbeit!



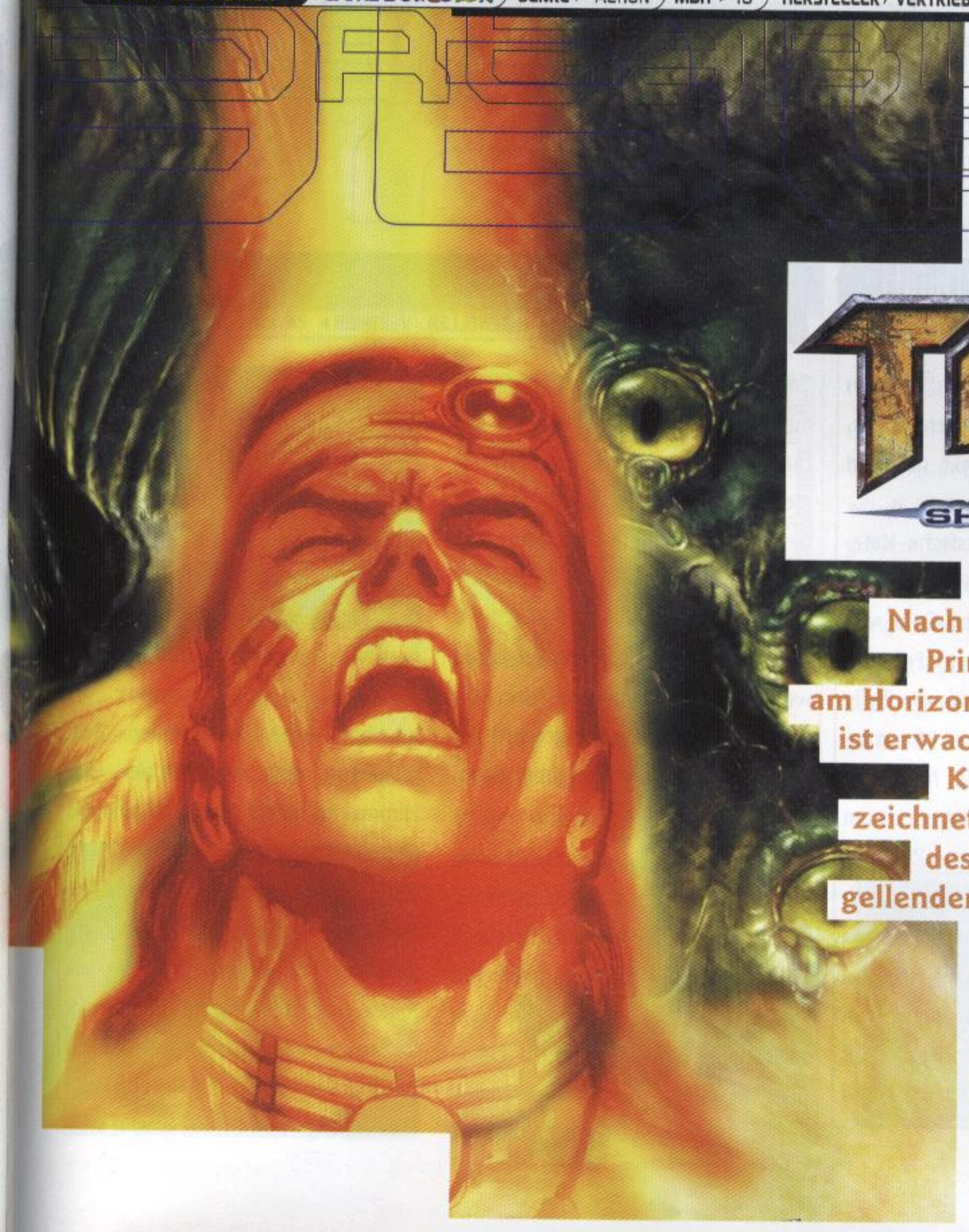
Insel-Duell? Big Brother? - Harvest Moon2!

Ähnlich wie bei genannten TV-Shows, so gilt es auch in **Harvest Moon 2**, verschiedene Aufgaben zu lösen. Allerdings seid ihr hier allein auf euch gestellt, rechnet also nicht mit einem „Big Brother“, der es regnen lässt, damit eure Saat sprießt. Auf eurer Farm müsst ihr genau kalkulieren, welche anfallenden Arbeiten wichtig und welche weniger wichtig sind. Schenkt ihr beispielsweise dem Bestellen des Ackers zu große Aufmerksamkeit und vernachlässigt auf diese Weise euer Vieh, werdet ihr schnell merken, dass sich dies negativ auf die Produktivität auswirkt: Die Kühe geben weniger Milch und die Hühner legen weniger Eier. Doch das sind nur die geringsten Probleme: Natürlich seid ihr auch einer reizenden Lebensgefährtin nicht abgeneigt, doch um deren Herz zu gewinnen, müsst ihr der jungen Dame auch einiges bieten! Je erfolgreicher ihr seid, desto mehr Waren könnt ihr verkaufen und desto mehr Geld erhaltet ihr. Erst dann hat es Sinn, der Nachbarstochter schöne Augen zu machen.

Von Bauern und Fischern

Für den neuesten Teil der Harvest Moon-Saga haben sich die Programmierer etwas ganz Besonderes einfallen lassen. Mittels Universal Game Link-Kabel könnt ihr nämlich andere Farmer auf eure Ranch einladen, mit diesen nützliche Gegenstände tauschen und sogar in Mini-Spielen gegen sie antreten. Dies funktioniert nicht nur bei Spielern, die ebenfalls ein **Harvest Moon 2**-Modul besitzen, sondern auch bei Freunden, die **Legend Of The River King 2** ihr Eigen nennen! Ihr könnt Fische, Insekten, Pflanzen und vieles mehr tauschen und eure Freunde zudem in Mini-Spielen herausfordern. Ihr werdet merken: Das Farmer-Leben macht eben so richtig Spaß!

© 2000 Natsume INC. Natsume is a registered trademark of Natsume Inc. All rights reserved. All other trademarks and copyrights are the property of their respective holders. Published and distributed by Crave Entertainment, Inc.



TUROK 3

SHADOW OF OBLIVION

Der Häuptling kehrt zurück! Nach seinem Sieg über den Campaigner und den Primagen zieht eine neue, düstere Bedrohung am Horizont des Verlorenen Landes auf: das Oblivion ist erwacht und dürstet nach den Seelen sterblicher Krieger! Poliert eure Schießeisen blitzblank, zeichnet euer Gesicht mit den mystischen Zeichen des Fireseed-Clans und stürzt euch mit einem gellenden Kampfschrei in den Kampf eures Lebens!

(step)

OBLIVION WARTET AUF EUCH!

Turok 3 – Shadow of Oblivion ist der Action-Hammer für euren Game Boy Color! Kämpft euch euren Weg durch den bizarren Dschungel des Verlorenen Landes und seid immer auf der Hut vor den abartigen, mutierten Gestalten, die euch Oblivion, die Inkarnation des Bösen, auf den Hals hetzt. Bedient euch nach Herzenslust aus einem umfangreichen Waffenarsenal bestehend aus 10 völlig neu designten Waffen, die alle besondere Funktionen und Fähigkeiten besitzen. In fünf thematisch komplett unterschiedlichen Leveln habt ihr die Aufgabe das Areal zu erkunden, Schalter aufzuspüren und die passenden gut versteckten Schlüssel zu finden.

Nach jedem sidescrollenden Actionlevel folgt eine Mission in einer völlig anderen Perspektive. Ihr seht das rasante Geschehen von oben, während sich Turok allerlei schweres Gerät zu Nutze macht. Steigt in einen waffenbestückten, mächtigen Panzer und walzt den Level entlang, liefert euch wilde Verfolgungsjagden in einem mit Geschützen ausgerüstetem Speedboat oder wagt euch mit einem Spezial-Jeep in die tiefsten Sümpfe des Verlorenen Landes!

DAS BÖSE LAUERT!

Acclaim zeigt mit **Turok 3 – Shadow of Oblivion**, welche Rasanz und Action im Game Boy Color stecken! Der neueste Hit aus der Fireseed-Saga zündet ein Feuerwerk an neuen, frischen Ideen und stellt für Nintendos Handheld den Beginn der nächsten Generation von Action-Games dar!

Alles spricht dafür: das originelle Leveldesign, die vielen garstigen Dinosauriermutationen und das umfangreiche Waffenarsenal. Ihr könnt als Turok verschiedene Fahrzeuge bedienen und seid immer auf der Suche nach versteckten Geheimnissen und verborgenen Schaltern. Außerdem wird die komplette Background-Story in Comicform und feinster Renderoptik erzählt, was dem Spiel zusätzliche Atmosphäre verleiht! Die Spieltiefe und die vielen unterschiedlichen Gegner und Waffen werden euch in ihren Bann ziehen und so schnell nicht mehr loslassen...

Oblivion erwartet euch, also stürzt euch ins Abenteuer!

TUROK © RAGE WARS™ AND ACCLAIM® © ACCLAIMENTERTAINMENT. TUROK: ® & © 1999. GBPC. INC.

Portable

Katz und Maus knallbunt!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ VIRGIN

Seit Jahrzehnten haben diese beiden nur eines im Sinn: sich gegenseitig das Leben schwer machen! Tom ist immer auf der Jagd nach ein und demselben Leckerbissen. Jerry ist

immer auf der Flucht vor ein und demselben Gierschlund. Wie es das Schicksal will, zieht Tom jedes mal den Kürzeren, denkt aber auch nach unzähligen fehlgeschlagenen Versuchen immer noch daran, Jerry in ein Mäuse-Sandwich zu verarbeiten. Was sich liebt, das neckt sich und Liebe geht durch den Magen!

Endlich hat das klassische Katz-und-Maus-Duo seine rasante Cartoon-Action auf den Game Boy Color verlegt! Ihr schlüpft in Jerrys Fell und müsst euren vermissten Cousin Tuffy finden. Bei eurer Suche seid Ihr ständig auf der Flucht vor der hungrigen Miezekatze, denn Tom hat euch zum Fressen gern! Dieses bunte Zeichentrick-Jump´n´Run führt euch durch insgesamt 10 abwechslungsreiche Level voller Hindernisse und (Mause-) Fallen. Lasst euch aber nicht von Tom erwischen, denn dem läuft bereits jetzt das Wasser im Mund zusammen!

DIE ORIGINAL MOORHUHN JAGD

Sie sind da!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ RAVENSBURGER INTERACTIVE

Genau, ihr lest richtig! Die Moorhühner, die auf allen Rechnern des Landes für Furore und vor allem für mehr Spaß bei der Arbeit sorgten, treiben nun auch auf dem Game Boy Color ihr Unwesen! Die Game Boy Version des Spiels ist eine 1:1 Umsetzung des PC-Klassikers und wurde vom Programmierer-Team von Fishbone Interactive umgesetzt! Im Spiel besteht eure Aufgabe darin,

innerhalb einer bestimmten Zeit, möglichst viele Moorhühner vom Himmel zu holen. Natürlich sind alle Secrets des PC Games in der Game Boy Color Moorhuhn Jagd enthalten. Der Vetrieb Ravensburger plant übrigens in absehbarer Zeit weitere Spiele auf dem Game Boy Color umzusetzen. Geplant sind ein Käpt'n Blaubär-Spiel und eine Fix und Foxi-Umsetzung. Man darf gespannt sein!

CROC 2

Crocodile Rock!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Es ist wieder da! Das süße, kleine Knuddel-Krokodil mit Namen Croc treibt einmal mehr sein Unwesen auf dem Game Boy Color. Auch diesmal findet das Geschehen wieder in der Gobbo-Welt statt. Im Gegensatz zum ersten Croc-Abenteuer wurden die Level farbenfroher, umfangreicher und weitaus variabler gestaltet. Zudem erhielt der geschuppte Protagonist mehr Moves und umfangreichere Aktionsmöglichkeiten als im ersten Teil. Insgesamt gilt es, 12 aufwändige Welten zu erforschen, Schlüssel zu finden und verschiedene Objekte zu sammeln. Im neuesten Abenteuer wird Croc ebenfalls die Möglichkeit haben, bestimmte Items aufzunehmen und sie an anderen Orten wieder abzulegen. Auf diese Weise hat das kleine Krokodil die Möglichkeit, höher gelegene Ebenen zu erreichen und / oder versteckte Bonusräume zu öffnen. Freut euch auf ein lustig-turbulentes Krokodil-Jump'n'Run!

Championship Motocross 2001 featuring Ricky Carmichael

Rooooaarrrrr!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

Lange haben Fans heißer Racing Games auf ein cooles Motocross-Spiel für den Game Boy Color warten müssen, nun ist es da: Staubig, lärmend und mit brachialem Speed bahnt sich **Championship Motocross 2001** ein schlammige Schneise durch alle sterilen, sauberen Straßen-Rennspiele. Im Mittelpunkt des Games steht Motocross-Shooting Star Ricky Carmichael, der bereits im zarten Alter von 17 Jahren seinen ersten Titel gewann. Das Spiel verfügt über mehr als 30 Strecken, bietet 16 verschiedene Bikes zur Auswahl und enthält 30 bekannte Motocross-Fahrer. Neben besagtem Ricky Carmichael könnt ihr euch mit Größen wie Mike Larocco, Carey Hart und Ezra Lusk ins Renngeschehen stürzen. Im Spiel stehen euch verschiedene Wettbewerbe zur Verfügung, und ihr könnt u.a. auch eure Fähigkeiten als Stunt-Racer unter Beweis stellen. Also auf in den Staub!

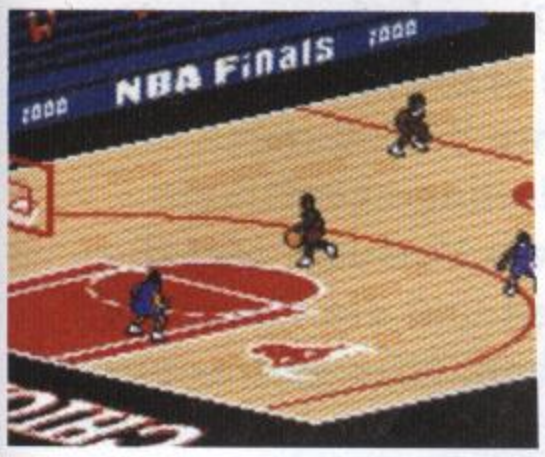
power

NBA Live 2000 — Slam it down!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ THQ

NBA-Fans aufgepasst! Hier kommt die ultimative Game Boy Color-Action für Basketball-Freaks. THQs Live-Serie sorgte bereits auf anderen Nintendo-Konsolen für Furore, nun beschert sie dem Game Boy Color ein heißes Action Game, an dem kein NBA-Fan vorbeikommt. **NBA Live 2000** ist eine Fünf gegen Fünf-Simulation, die exklusiv für das Handheld erscheint. Das Spiel bietet

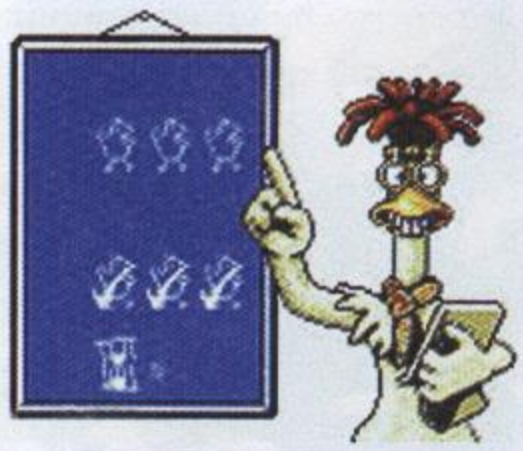
euch fünf verschiedene Varianten, in denen ihr euer Können unter Beweis stellen müsst: Ihr habt die Wahl zwischen Practice, Exhibition, 3-Point Shootout und Tournament. Mittels Passwort-Funktion könnt ihr eure bisherigen Turnier-Speicherstände jederzeit wieder aufrufen. Selbstverständlich sind alle original NBA-Teams sowie deren Spieler auf dem Modul enthalten!



Chicken Run — „Ich will nicht als Pastete enden!!"

HERSTELLER ▸ BLITZGAMES/**VERTRIEB ▸** TBA

Huhn Ginger hat den Schnabel gestrichen voll: Mrs. Tweedy, die fiese Herrin einer Hühnerfarm irgendwo in England, will ihre Hühner im großen Stil zu Pastete verarbeiten lassen. Allerdings hat sie ihre Rechnung ohne das aufgeweckte Hühnchen Ginger und den Super-Hahn Rocky gemacht, die schon lange die große Flucht geplant haben...



Um die beiden zu unterstützen, schlüpft auch ihr in das Federkleid des berühmten Knet-Geflügels! Der Animations-Hit dieses Sommers von Peter Lord und Nick Park, den Erfindern der Kult-Figuren Wallace und Gromit, erscheint jetzt als Spiel zum Film für den Game Boy Color, und lässt nur so die Puppen tanzen! Plant als Ginger den perfekten Ausbruch und lasst euch nicht von den Tweedys erwischen.

Trefft alte Bekannte wie den alten Gockel Fowler, die strickende Henne Babs oder das holländische Technik-Huhn Mac und führt eure Legebatterie in eine glorreiche Zukunft!

Legend of the River King 2 — Fisch-Fan-Futter!

HERSTELLER ▸ NATSUME/ **VERTRIEB ▸** CRAVE ENTERTAINMENT

Freunde des Angelns dürfen sich freuen: Nach dem Erfolg des ersten River King-Spiels liegt nun der zweite Teil vor. **Legend Of The River King 2** ist noch prickelnder, noch stürmischer und enthält noch mehr Fische! Geboten wird eine Mixtur aus RPG und Angel-Spiel, bei dem es sowohl auf eure Geschicklichkeit als auch auf euer strategisches Verhalten ankommt. Als Fischer habt ihr die Aufgabe, möglichst viele und vor allem möglichst große Fische zu fangen. Dabei warten über 60 verschiedene Fischarten darauf, bei euch anzubeißen.

Allein das Angeln erfordert viel Geduld, Ausdauer und Geschicklichkeit. Danach gilt es, euren Fang sicher in die komfortable Fischerhütte zu bringen. Doch Vorsicht, auf dem Weg ins traute Heim lauern wilde Tiere auf euch, die sich ebenfalls als Fischfeinschmecker entpuppen und euch und eurem Fang an die Gräten wollen! Via Universal Game Link-Kabel habt ihr zudem die Möglichkeit, verschiedene Items des Spiels mit anderen River King-Spielern zu tauschen. Dies funktioniert nicht nur mit dem zweiten Teil des Fisch-Adventures, sondern auch mit **Harvest Moon 2**. Alsdann: Petri Heil!

Trick Boarder — We are the lords of the Boards!

HERSTELLER / VERTRIEB ▸ NATSUME

Zieht euch warm an, denn hier kommt das abgefahrenste Snowboard-Game für den Game Boy Color! Macht euch gefasst auf waghalsige Downhill-Races über neun abwechslungsreiche Strecken voller Schikanen und Hindernisse. Entscheidet euch für einen von acht Snowboard-Cracks, die nur darauf warten ihre phänomenalen, halsbrecherischen Jumps und Airs zu präsentieren und kassiert massig Punkte für die schwierigsten Sprünge!

Im Grand Prix Modus fordert ihr andere Boarder zu einem Rennen über die frostigen Pisten heraus und müsst immer darauf achten, nicht den Halt unter den Füßen zu verlieren. Im Time Trial Modus verbessert ihr eure Rundenzeiten und übt riskante Manöver. Via Game Link Kabel könnt ihr sogar gegen einen Freund antreten, um herauszufinden, wer der wahre Lord of the Boards ist! **Trick Boarder** gibt euch das richtige Feeling für eine der angesagtesten Sportarten überhaupt!

SUPPORT

METAL GEAR® SOLID

Solid Snake, der legendäre Foxhound-Agent, ist wieder im Einsatz: Nach der erfolgreichen Zerstörung von Metal Gear sind einige Jahre vergangen, und die amerikanische Regierung hat eine eigene Metal Gear-Version in Auftrag gegeben. Doch der Prototyp des gigantischen Roboters, der als mobile Plattform zum Abschuss von Nuklearraketen dient, wurde von den Terroristen der Black Chamber gestohlen. Diese drohen, einen Nuklearsprengkopf auf eine Stadt in den USA abzuschießen, wenn man ihre Bedingungen nicht erfüllt. Die von der US-Regierung beauftragte Delta Force scheiterte bei dem Versuch, Metal Gear zurück zu holen und die Terroristen unschädlich zu machen. Nun gibt es nur noch einen, der im Rahmen einer "Covert Operation" gegen die Black Chamber vorgehen kann: Solid Snake!

(Dieser Walkthrough bezieht sich auf den Schwierigkeitsgrad "Normal"!)

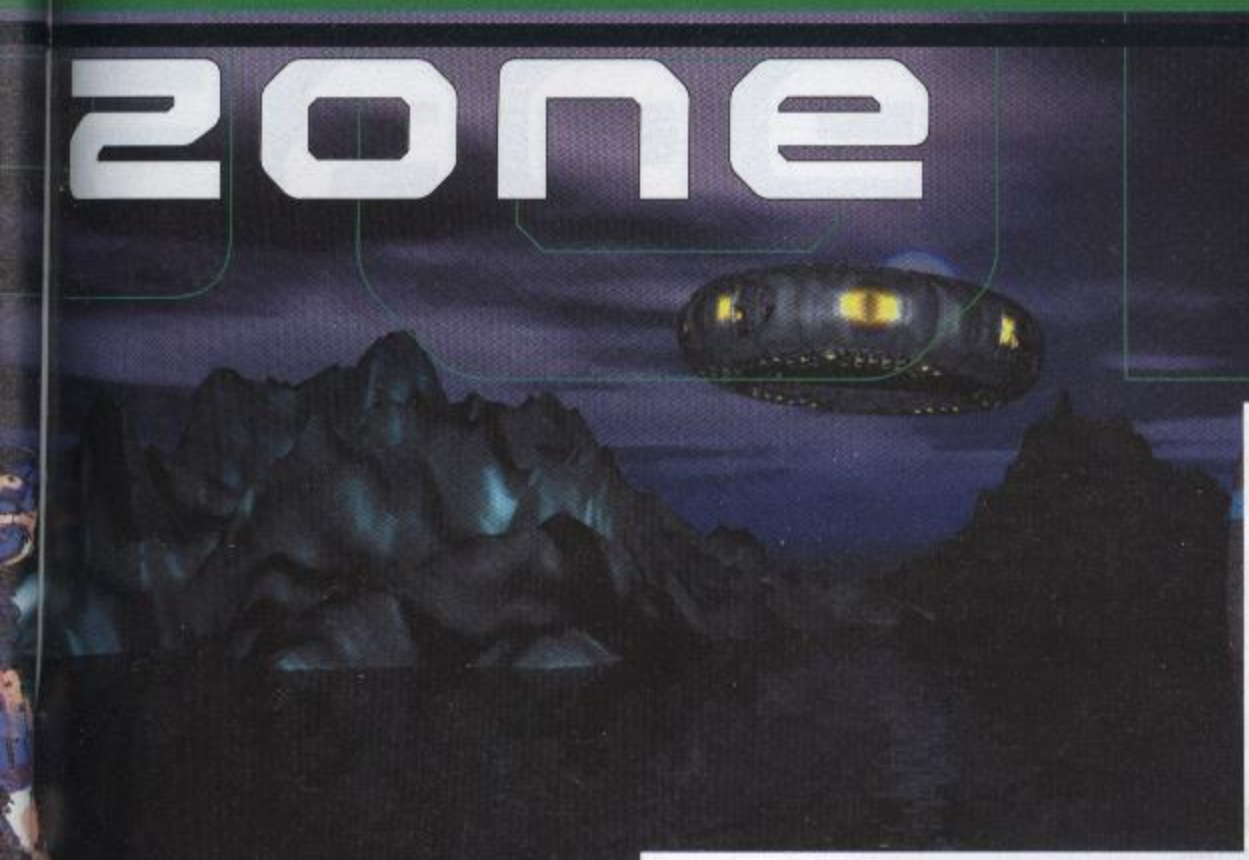
Stage 1 - Dschungel

Geht zunächst nach rechts und schleicht nach oben. Auf der Ladefläche des einen Lastwagens findet ihr eine Ration. Geht dann wieder zum Ausgangspunkt zurück und nach Norden, bis ihr zum übernächsten Bereich gelangt. Dort schleicht ihr an der Hecke auf der linken Seite entlang, bis ihr nach links gehen könnt. Von hier aus seht ihr bereits ein Item - es handelt sich dabei um eure erste Waffe. Lauft wieder zum Hauptbereich zurück und zur rechten Seite hinüber. Dort befindet sich ein Durchgang - lauft hindurch und immer weiter nach Norden. Achtet stets auf euren Radar, um den Wachen aus dem Weg zu gehen!

Auf diese Weise gelangt ihr in einen neuen Bereich. Hier findet ihr Felder mit hochgewachsenem Gras und Seen. Wenn ihr hindurch lauft, werden die Wachen auf euch aufmerksam, kriecht daher hindurch. (In den Seen müsst ihr rechtzeitig auftauchen, um Luft zu holen.) Am einfachsten ist es, wenn ihr das Gebiet durchquert und euch immer auf der rechten Seite haltet, bis ihr zu einem Durchgang gelangt. Von dort aus seht ihr bereits eine Brücke. Auf der linken Seite des Bereichs findet ihr eine Ration. Lauft dann wieder nach rechts (auf der linken Seite könnt ihr das Ufer nicht betreten) und geht weiter nach Norden.

METAL GEAR SOLID (TM) IS A TRADEMARK OF KONAMI CO., LTD.
KONAMI® IS A REGISTERED TRADEMARK OF KONMAI CO., LTD. © 1986-2000 KONAMI.
ALL RIGHTS RESERVED.

zone



Stage 2
Bunker

Nutzt die Kisten als Deckung vor den Überwachungskameras und lauft nach rechts. Sobald ihr zum nächsten Bereich gelangt, wartet ihr, bis die eine der beiden Wachen nach oben geht und lauft am unteren Rand entlang, um nicht entdeckt zu werden. Sowie ihr den nächsten Abschnitt erreicht, seht ihr eine Zwischensequenz. Eilt aber noch nicht durch die nun offene Tur, sondern geht ganz bis zum rechten Rand des Bereichs. Dort könnt ihr einen Wachraum betreten, in dem der Schalldämpfer für eure Waffe liegt. Geht nun zur immer noch geöffneten Tür, um die Bunkeranlagen zu betreten. Ihr habt die Moglichkeit, den gesamten Bereich zu untersuchen oder sofort zu den Abwasserkanälen zu gehen, indem ihr nach Betreten der Bunkeranlage nach links und durch das Tor oberhalb von euch tretet. Lauft nach links, durch das Tor unterhalb von euch und immer weiter nach links. Schleicht euch nun um die Kisten herum nach oben. Holt euch nun erst das R5-Schnellfeuergewehr im Bunker, verlasst ihn wieder und haltet euch links. Passiert die Kisten, lauft wieder nach oben und durchquert die beiden Türen. Schleicht euch nun weiter nach rechts (dort hin, wo zwei Schützenpanzerwagen stehen). Holt euch im Bunker die Ration und kriecht durch das Loch im Zaun. Lauft dann nach oben und immer weiter nach links, bis ihr den LKW erreicht. Darin findet ihr die erste ID-Karte (Level 1). Geht nun zur Stelle zurück, an der ihr diesen Abschnitt das erste Mal betreten habt. Hier befindet sich ein Bunker, rechts davon ein Tor, das ihr mit der ID-Karte öffnen könnt. Geht durch das Tor, zur Nische und drückt auf dem digitalen Steuerkreuz nach unten - jetzt könnt ihr die Kanalisation betreten!

Stage 3
Kanalisation und Turm

Sowie ihr die Kanalisation erreicht habt, lauft immer in nördliche Richtung, bis ihr eine Möglichkeit seht, nach rechts abzubiegen. Umgeht dabei die Pfützen, da ihr sonst sofort von den Wachen entdeckt werdet. (Ihr könnt die Pfützen jedoch unbemerkt durchqueren, wenn ihr kriecht.) Lauft weiter nach unten, achtet aber auf die Kamera und die Wachen. Ihr gelangt zu einer Treppe, dann in einen Raum,

den ihr weiter nach oben lauft - nun werdet ihr Zeuge eines Dialogs zwischen zwei Wachen und seht euer nächstes Ziel. Doch Vorsicht: Durch die Überschwemmung werdet ihr von Wassermassen zum Eingang des Bereichs zurückgespült. Weicht daher aus, indem ihr auf den Leitern nach oben klettert.

Durchquert den nächsten Raum von rechts nach links und den übernächsten Raum von unten nach oben. So gelangt ihr zu einem Bereich mit sechs Leitern. Die dritte von links ermöglicht euch den Zugang zum Turm. Lauft jedoch zunächst zur letzten Leiter und holt euch den gelben Karton. Begebt euch danach in den Turm!

Ihr erhaltet nun Infos, woran ihr Chris Jenner, eure Delta force-Kontaktperson, erkennt. Geht dann durch die Tür oberhalb von euch und dann durch die Tür auf der linken Seite. Im nächsten Raum befinden sich eine Wache und eine Ration, durchquert ihn nach links und nach unten und tretet durch die Tür. Achtet auf die Kamera, durchquert den Raum und eilt im nächsten Raum zur Tür auf der rechten Seite. Sobald ihr euch im nächsten Raum befindet, tretet nicht auf die Metallplatten, da ihr sonst entdeckt werdet, und geht wieder zur Tür auf der rechten Seite. Ihr gelangt nun in einen rechteckigen, zentralen Raum mit mehreren Türen: Geht zur oberen Tür auf der rechten Wandseite. Es folgt ein Raum, in dem ihr eure Foggers einsetzen müsst, um die Infrarotstrahlen zu erkennen und die nächste Tür zu erreichen. Lauft weiter bis zu einem Raum mit einer Überwachungskamera -legt dort die Wache schlafen und lauft bis nach rechts oben, wo ihr die Gasmaske findet.

Lauft durch den Raum mit den Infrarot-Sperren zurück zum zentralen Raum und tretet durch die untere Tür auf der rechten Wandseite. Durchquert den mit Gas gefüllten Bereich und betretet den nächsten Raum durch die Tür ganz rechts. Dort findet ihr die nächste ID-Karte (Level 2). Geht nun zur Stelle zurück, an der ihr die Gasmaske aufgesammelt habt. Jetzt könnt ihr die dort befindliche Tür öffnen und den Lift erreichen. Fahrt damit nach oben.

Verlasst den Lift und durchquert die Tür oberhalb sowie die nächsten beiden Räume nach links. Ihr gelangt zu einem Raum mit spiralartig angelegten Mauern. Lauft nach unten, links, oben, rechts, oben, links und wieder nach unten. Ignoriert die Tür links von euch und geht nach rechts in den nächsten Raum, um Munition und eine Ration einzusammeln. Nun geht ihr zur eben erwähnten Tür zurück und immer weiter nach links, um einen weiteren Raum mit Infrarot-Strahlen zu betreten. Diese werden in unterschiedlichen Zeitabständen aktiviert - lauft so, dass ihr die Tür in der oberen Wand durchqueren könnt. Im übernächsten Raum befinden sich zwei Wachen - begebt euch zur Wache mit der roten Kappe - es ist Chris Jenner, die Delta Force-Agentin!

Stage 4
Raus aus dem Turm

Um Harks, den Metal Gear-Konstrukteur zu finden, folgt ihr zunächst immer Chris, die euch den Weg zeigt. (Sie öffnet eine Reihe von Level 3-Türen, da sie die entsprechende ID-Karte besitzt.) Fahrt schließlich mit dem Lift wieder nach unten und geht durch die Tür oberhalb des Aufzugs. Folgt ab jetzt wieder der Delta Force-Agentin, bis ihr euch wieder in einem Außenbereich befindet!

Geht nun nach rechts, bis ihr zu einer Toranlage kommt. Nun müsst ihr die Schalter in der richtigen Reihenfolge bedienen. Da sich jedesmal, wenn ihr das Spiel neu beginnt, diese Schalter-Konfiguration ändert, müsst ihr ein wenig herumprobieren... Danach lauft ihr zunächst nach rechts und möglichst unauffällig immer weiter nach Norden. Vermeidet vor allem, dass euch die freilaufenden Hunde entdecken, sonst kommt ihr nicht weit...

Ihr gelangt zu einem Raum mit einem Heckenlabyrinth und etlichen Hunden. Geht zunächst in den Bereich auf der rechten Seite. In den Lastwagen findet ihr Munition und eine Ration. Lauft dann weiter in nördliche Richtung und weicht den Hunden aus. Ihr gelangt zu einem Schalter, mit dem ihr eine Tür öffnen könnt - dummerweise müsst ihr wieder zum Heckenlabyrinth zurück, um sie zu erreichen. Lauft im Labyrinth nach links, schleicht euch wieder nach Norden, ohne die Wachen auf euch aufmerksam zu machen oder die Vögel zu erschrecken. Lauft dann nach links durch die geöffnete Tür, sammelt alle Munition und die Ration ein - und macht euch auf den ersten Levelboss gefasst!

Slasher Hawk

Slasher Hawk könnt ihr nur mit Granaten bekämpfen, da ihr ihn anders nicht erreicht. Sowie sein Energiebalken zur Hälfte abgenommen hat, greift auch sein Falke mit in den Kampf ein. Weicht ihm und Hawks Bumerangs aus und werft weiter mit Granaten, bis ihr ihn bezwungen habt!

Stage 5
Kasernen-Komplex

Ihr beginnt eure nächste Mission vor dem Lift. Habt ihr vergessen, die gelbe Box aus der Kanalisation mitzunehmen, könnt ihr sie jetzt noch schnell besorgen, indem ihr euch in den Raum

SUPPORT

BATTERIE-SPEICHER

auf der linken Seite begebt und durch eine der Türen geht. Danach lauft ihr zum Lift zurück und fahrt nach oben.

Aktiviert nun die gelbe Box, stellt euch auf das Fließband und lasst euch mitnehmen, bis ihr zum Raum gelangt, in dem ihr den roten Karton findet (Level 01). Stellt euch auf das Band und lasst euch zum nächsten Raum (Level B1) tragen. So gelangt ihr zu einem Raum mit Metallplatten am Boden. Legt zunächst die Wache schlafen und eilt ganz nach rechts und immer weiter nach unten - vermeidet, auf die Metallplatten zu treten und lauft den Raum hinab bis

zum Lift dieses Levels. Fahrt zwei Stockwerke hinauf (Level 02) und setzt die Boxen wieder ein, um in andere Bereiche des Kasernen-Komplexes zu gelangen. Ihr müsst die Boxen rechtzeitig wechseln - zunächst in dieser Reihenfolge: Gelb / Gelb / Gelb / Gelb / Rot. Setzt eure Gasmaske auf und klettert die Leiter hinunter. Sammelt die ID-Karte (Level 3) auf der linken Seite des Raums ein und verlasst ihn durch die Tür - die Wache überzeugt ihr am besten mit eurer Waffe, euch in Frieden zu lassen. Nutzt die Kisten als Deckung und lauft nach unten und nach links, um wieder zum Lift zu gelangen. Fahrt nach oben und setzt die Boxen diesmal in dieser Reihenfolge ein: Gelb / Gelb / Gelb /Rot / Gelb /Rot. Durchquert die Level 3-Tür, holt euch die Ration in der oberen rechten Ecke und lauft nach links weiter. Fahrt mit dem Band wieder weiter - so gelangt ihr zu einem Raum, in dem ihr die blaue Kiste findet. Lasst euch weiter befördern, bis ihr in Stockwerk B1 ankommt. Fahrt erneut mit dem Lift nach oben und setzt die Kisten nun in dieser Reihenfolge ein: Gelb / Blau / Gelb / Blau / Gelb. Ihr gelangt zu einem Kistenlabyrinth. Geht jetzt zunächst so weit wie möglich nach links, dann nach oben und schließlich so weit wie möglich nach rechts. Ignoriert die Tür, geht nach unten und fahrt mit dem Förderband zunächst mit der blauen und dann mit der roten Box, um zum Raum zu gelangen, in dem ihr das Wärmesichtgerät findet.

Verlasst den Raum und fahrt mit dem Förderband weiter, um wieder zum Stockwerk B1 zu gelangen. Geht nun zum Lift und fahrt erneut ganz hinauf. Lasst euch vom Förderband wieder zum Raum mit dem Kistenlabyrinth transportieren und betretet den Raum, den ihr zuvor ignoriert habt. Setzt das Wärmesichtgerät ein, um die Infrarot-Strahlen sehen zu können, lauft nach rechts und lauft weiter die Treppe hinab. Lauft nach links, nutzt die Kisten als Deckung und geht soweit wie möglich nach links und nach unten. Nun seht ihr eine Tür und eine Wache - durchquert unbemerkt die Tür und lauft nach oben zur Gefängniszelle, in der James Harks eingesperrt wurde. Er erklärt euch, dass ihr die Zellenwand aufsprengen müsst. Lauft wieder zurück, geht nach rechts und holt euch den C4-Sprengstoff. Geht nun zurück zum Raum mit dem Kistenlabyrinth und setzt beim Förderband erst die blaue und dann die rote Box ein. Legt eine C4-Sprengladung an der Wand auf der linken Seite des Raumes, in den ihr nun kommt - und zündet die Ladung!

Stage 6
Black Out

Geht nach rechts bis zum Förderband und springt die Öffnung hinab. Ihr seid nun wieder im Stockwerk B1, geht daher wieder zum Raum mit dem Lift und lauft ganz nach links, geht durch die Tür und klettert die Leiter hinauf. Durchquert die nächsten beiden Türen und lauft dann so weit wie möglich nach rechts und nach oben zur nächsten Tür. Ihr befindet euch nun in dem mit Gas gefüllten Raum - da ihr die Gasmaske nicht einsetzen könnt, beeilt euch, zur Leiter zu gelangen! Klettert hinauf und lauft über das Förderband. Kriecht durch die nächsten beiden Richtungs-Verteiler, lauft ganz nach oben und kriecht dann wieder nach rechts und oben durch die Verteiler. Nun befindet ihr euch wieder im Raum mit den vielen, vielen Kisten. Geht nach links zum Förderband, lauft darauf entlang, kriecht weiter nach unten durch den Verteiler und springt die rechteckige Öffnung hinab, die ihr schließlich erreicht.

Sowie ihr unten angekommen seid, lauft

nach links und die Treppe hinab, durchquert den Raum mit den Infrarot-Strahlen und holt euch die Items, die ihr hinter den Türen findet - hier liegt u.a. ein Nachtsichtgerät! Geht nun wieder die Treppe hinauf, ein Stück nach unten und nach links und dann die Treppe in das nächste Stockwerk. Lauft über das Förderband zum nächsten Verteiler, kriecht nach rechts, lauft nach oben und springt in die Öffnung. Durchquert die Tür - hier wartet der nächste Level-Boss: Marionette Owl!

Marionette-Owl

Das wird kein leichter Kampf, da euer Gegner immer wieder Blendgranaten wirft. Ihr müsst ständig in Bewegung bleiben und habt nur wenig Zeit, die Position von Marionette Owl zu lokalisieren. Versucht einfach, die Bewegungen in etwa vorauszusehen und ballert - das ist prinzipiell die beste Taktik...

Stage 7
Auf der Suche nach Metal Gear

Ihr befindet euch auf dem Weg zum Elektrizitätswerk und trefft wieder auf eine Reihe von Türen. Betätigt den ersten und dritten Schalter und durchquert dann einfach die restlichen Türen - sie öffnen sich von selbst. Geht dann nach links und holt euch aus dem LKW das Minensuchgerät und eine Ration. Aktiviert sofort das Minensuchgerät, denn wenn ihr weiterlauft, werdet ihr zwar keine Wachen vorfinden, dafür aber jede Menge Tretminen. Ihr erkennt sie als weiße Punkte auf eurem Radar. Lauft ihr darüber hinweg, explodieren sie, doch ihr könnt sie aufsammeln, wenn ihr darüber hinweg kriecht. Bewegt euch also auf diese Weise immer weiter nach Norden, bis ihr von einem Helikopter aus beschossen werdet. Darin sitzt Black Arts Viper, der Metal Gear aktiviert. Ihr werdet nun unter Artilleriefeuer genommen und müsst durch das verminte Gebiet wieder nach Süden flüchten...

Stage 8
Das Kraftwerk
Teil 1

Ihr beginnt in einem Raum mit zwei riesigen Kisten. Zwängt euch an diesen Kisten vorbei nach oben und zur Tür. Betretet den Raum mit dem Lift und fahrt in den Keller. Geht zur Tür, tretet in den nächsten Raum und hört den Wachsoldaten zu. Geht nach links, weiter nach unten und durchquert die Pfütze auf der rechten

Seite. Geht nach links zu einem Computerterminal. Lauft weiter nach unten, bis ihr zu einer Wand mit der Aufschrift C-4 kommt. Kriecht hier in den Luftschacht und robbt darin immer weiter nach links, bis ihr zu einem Gebiet kommt, das die Bezeichnung A-4 trägt. Kriecht durch die Pfütze, damit die Wache euch nicht hören kann, und begebt euch zur Tür in der rechten unteren Ecke des Raumes. Wenn ihr im nächsten Raum sofort nach rechts hinüber geht, wird euch die Wache nicht entdecken - ihr gelangt zu einem Raum, in dem ihr eine ID-Karte (Level 4) findet. Geht nun zum Lift zurück und begebt euch ins Stockwerk A2!

Habt ihr den Lift verlassen, geht oben herum nach rechts und wieder nach unten, um die Kameras zu umgehen. Dann müsst ihr die Tür im unteren Bereich betreten und gelangt zu einem verzwickten Labyrinth, in dem ihr nur weiter kommt, wenn ihr euch zwischen den Hindernissen durchzwängt. An mehreren Stellen gibt es aber auch größere Lücken, in denen ihr eure Richtung ändern könnt. Zwängt euch also an der oberen Wand bis zu einer Lücke. Von dort geht es abwärts bis zu einem Bereich mit sechs Kisten. Presst euch gegen die linke Seite der unteren Kisten und bewegt euch nach unten weiter, dann geht es nach links und durch die Tür!

Im nächsten Raum rennt ihr einfach nach unten und rechts - die Wachen werden euch nicht einholen. Geht weiter nach rechts, sammelt die Munition ein und kriecht durch den Luftschacht bis ans andere Ende, geht durch die Tür und sammelt die Schutzweste sowie den C4-Sprengstoff ein.

Kriecht wieder durch den Luftschacht und lauft dann oberhalb der Kisten vorbei nach oben, zwängt euch zunächst an der linken Seite zwischen den Hindernissen durch, dann nach rechts, wieder abwärts und wieder nach links, aufwärts und wieder nach rechts. Ihr findet einen Satz Streugranaten, mit denen ihr die automatischen Kameras stören könnt. Zwängt euch, indem ihr euch gegen die unteren Kisten presst, nach links und wieder nach oben, bis ihr in einen offenen Bereich gelangt. Geht nun durch die Tür, damit ihr in der oberen linken Ecke des Raumes den Nikita-Raketenwerfer finden könnt! Geht dann nach rechts, sammelt die Munition auf und lauft nach rechts in den nächsten Raum. Setzt den Raketenwerfer ein und lenkt die Rakete so, dass ihr die Schalttafel zerstören könnt. Lauft über das Gitter nun nach rechts, geht zum Lift und fahrt ins Stockwerk L1, wo ihr zunächst nach links lauft. Geht nach unten - jetzt seht ihr bereits die nächste Schalttafel, die ihr zerstören müsst. Lauft dann über das "stromlose" Gitter weiter nach unten, bis ihr einen Raum mit mehreren Bodenfallen erreicht. Verlasst ihn nach links und kriecht durch den Luftschacht. (Biegt an der Abzweigung nach unten ab.) Sammelt dann die Raketen ein und zerstört die Schalttafel. Kriecht wieder in den Luftschacht, an der Abzweigung nach oben und bei der nächsten Abzweigung nach links. Sammelt im nächsten Raum (A2) die Raketen ein und geht durch die Tür unten links. Jetzt wird es enorm knifflig: Ihr müsst die Rakete eng an den Wänden entlang lenken, um die nächste Schalttafel zu zerstören.

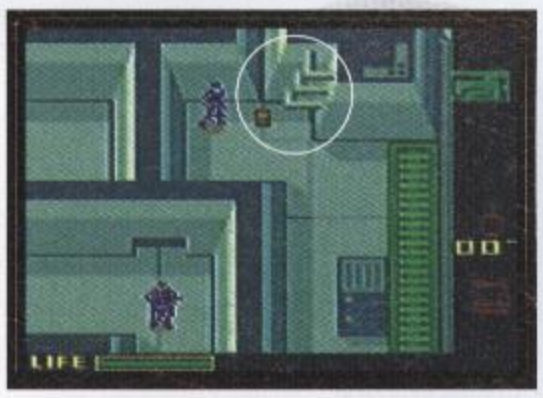
Geht dann in den Raum A2 zurück und durchquert die Tür auf der unten rechts. Setzt die Streugranaten ein, um die Kameras zu stören, und sammelt alle Items ein. Danach geht ihr durch die Tür unten links, lauft bis nach oben - und dort wartet euer nächster Level-Boss!

Pyro Bison

Am besten geht ihr gegen Bison mit euren Granaten vor. Sie ziehen ihm sehr viel Energie ab und ihr könnt sie aus der Entfernung werfen. Eine andere Taktik ist, die C4-Sprengsätze in den Weg zu legen - dazu müsst ihr herausfinden bzw. voraussehen, welchen Weg er wählt. Außerdem könnt ihr ihn mit euren Schusswaffen angreifen. Bison setzt mehrere Attacken ein: Befindet ihr euch nah bei ihm, schießt er im 90 Grad-Radius mit dem Flammenwerfer auf euch. Seid ihr weiter entfernt von ihm, schießt er einen geraden Feuerstrahl in eure Richtung, und wenn ihr weiter entfernt seid, wirft er Flammenbälle auf euch.

Stage 9
Das Kraftwerk
Teil 2

Fahrt mit dem Lift zum Stockwerk B1 zurück und kriecht durch den Luftschacht. (Bei der Abzweigung folgt ihr dem Weg nach unten.) Sowie ihr den Luftschacht verlassen habt, lauft ihr nach links und wieder nach rechts - ihr seht die Turbine, die ihr jedoch nicht erreichen könnt. General Campbell kontaktiert euch und erklärt, dass ihr vier Stützpfeiler sprengen müsst. Diese Stützpfeiler erkennt ihr daran, dass an einer der Kanten Rohre frei liegen. Da die Positionen der Pfeiler, an denen ihr die Sprengladung anbringen müsst, je nach Schwierigkeitsgrad und bei jedem neuen Spiel andere sind, müsst ihr die richtigen Pfeiler suchen. (Sie sehen aus wie auf dem Screenshot!)



Bringt die letzte Sprengladung bei einem Pfeiler in der Nähe des Aufzugs an, denn nachdem ihr den vierten Sprengsatz gelegt habt, wird das Kraftwerk zerstört. Eilt nun so schnell es geht zu der Tür zurück, durch die ihr das Gebäude betreten habt (dort, wo ihr euch an zwei Kisten vorbei zwängen musstet)!

Stage 10
Zerstört Metal Gear
Teil 1

Geht zu Beginn Richtung Norden, und zwar zu der Stelle, an der ihr vom Helikopter angegriffen wurdet. Lauft dann nach links oben und sammelt auf eurem Weg alle Munition und Rationen ein. Denn euch erwartet ein Helikopter-Angriff...

Helicopter

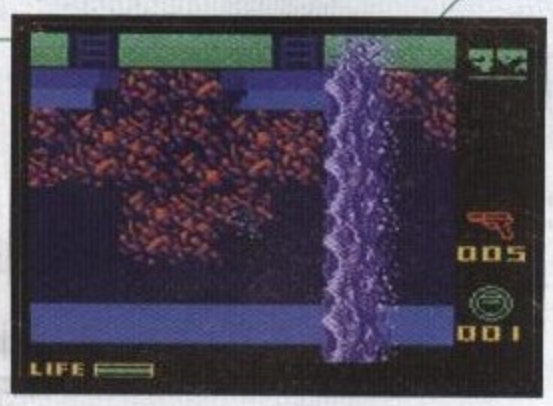
Ihr werdet vom Helikopter aus mit MG-Feuer und Zielsuchraketen angegriffen, entweder von oben oder von den Seiten. Vor dem MG-Feuer könnt ihr hinter den Felsen in Deckung gehen, die Zielsuchraketen folgen euch jedoch ein Stück. Geht ihnen geschickt aus dem Weg und werft mit Granaten auf den Helikopter oder schießt mit Nikita-Raketen.

Stage 10
Zerstört Metal Gear
Teil 1

Betretet en ersten Raum, indem ihr durch die Tür über euch geht, holt euch die Munition, die auf der linken Seite liegt und die ihr in dem kleinen Raum findet, dessen Tür ihr passiert. Geht dann nach links und zwängt euch zwischen den Kisten und der Wand durch. Geht dann nach oben und nach links. Zwängt euch nun zwischen den Kisten und den Containern bis ganz nach unten durch und geht die Treppe hinunter. Hier müsst ihr wieder eine Schalttafel mit euren Nikita-Raketen zerstören.

Geht nun in den Raum, in dem ihr gestartet seid und durchquert die Tür auf der linken Seite. Lauft bis zur Treppe und geht in den Keller hinab. Hier könnt ihr das Gitter auf dem Boden betreten, lauft bis zu einer quadratischen Öffnung im Boden (ihr findet sie, nachdem ihr die zweite Tür durchquert habt) und setzt euren Raketenwerfer ein, um eine weitere Schalttafel zu zerstören. Das ist recht knifflig, denn ihr müsst eure Raketen im richtigen Winkel (an einer Stelle exakt diagonal) an den Kameras vorbei manövrieren! Ist euch das gelungen, kehrt zum ersten Raum zurück, geht nach oben in den zentralen Raum, geht zu den Kistenstapeln, an denen ihr euch zuvor vorbei gezwängt habt, haltet euch jedoch rechts. Geht die Treppe hinunter

SUPPORT



und lauft über die nun nicht mehr elektrisch geladenen Gitter nach links bis zu einer schmalen Tür. Durchquert sie geht bis nach oben, nach links und zur Wand des angrenzenden Raumes. Sprengt die Wand mit einer C4-Ladung, zerstört die Schalttafel und sammelt die ID-Karte (Level 5) sowie alle Items ein. Geht nun zu der Stelle zurück, wo ihr den Raketenwerfer zum zweiten Mal eingesetzt habt. Lauft von dort aus ganz nach rechts, die Treppe hinauf und zum Lift. Steigt in den Lift und fahrt nach unten - ihr gelangt zum Stockwerk B50!

Steigt aus dem Lift und setzt das Minensuchgerät ein - oder kriecht über den Boden, um die Minen aufzusammeln. Geht durch die Tür auf der linken Seite.

Schleicht an der schlafenden Wache vorbei

und betretet den Raum mit den Infrarot-Schranken. Setzt euer Wärmesichtgerät sowie die Streugranaten ein, um ihn zu durchqueren und die Tür auf der linken Seite zu erreichen. Im nächsten Raum müsst ihr die Wache bewusstlos schlagen und dann sofort durch die Level 5-Tür in den angrenzenden Raum gehen. Lauft ganz bis oben und durch die Tür auf der rechten Seite, setzt das Nachtsichtgerät ein und geht weiter in den nächsten Inrarot-Raum. Lauft nach oben bis zur aufgesprengten Wand und setzt das Nachtsichtgerät ein. Geht durch die Tür, die ihr links von euch seht, holt euch die Raketen und verlasst den Raum wieder. Geht weiter nach oben und sprengt die Wand auf. Lauft zur Tür links von euch, holt die C4-Sprengladungen, geht weiter nach rechts und durch die Tür. Legt eine Sprengladung an der Wand direkt rechts von euch und eine weitere an der nächsten Wand. Jetzt könnt ihr die Tür durchqueren.

Ihr gelangt in einen Raum mit zwei Wachen und jeder Menge Metallplatten auf dem Boden. Wenn ihr euch traut, holt euch die C4-Sprengladungen im oberen Bereich. Wenn nicht, rennt sofort nach unten zum Raum mit den Spinden und durch die Tür. Sprengt die Wand vor euch (links der Bodenfalle), geht weiter zur nächsten Wand im unteren Bereich und sprengt auch diese weg. Geht nun weiter und durch die nächste Tür, nach rechts und betretet den Raum mit dem elektrisch geladenen Gitter am Boden. Zerstört die Schalttafel wie gehabt mit dem Raketenwerfer und holt euch die nächste ID-Karte (Level 6). Geht dann wieder weiter nach rechts und durchquert den nächsten Raum, um zu einem Raum mit den Infrarot-Strahlen zu gelangen. Geht wieder durch die Tür unten links und durchquert den nächsten Raum. Ihr gelangt wieder zu dem Raum mit der Überwachungskamera - geht ganz nach links, durch eine Tür und betretet den Lift. Er bringt euch ins Stockwerk B90!

Verlasst den Lift und lauft auf dem schmalen Steg entlang. (Holt euch die Munition aus den Räumen, die ihr passiert!) Geht zum nächsten Aufzug, der euch noch ein Stockwerk tiefer (B99) bringt. Holt euch die Ration und die Munition aus dem Raum, an dem ihr vorbei kommt, und lauft weiter, bis ihr eine Tür durchqueren könnt. Fahrt mit dem Lift bis ins Stockwerk B100 und geht dann erst nach links, um im angrenzenden Raum noch mehr Munition zu finden. Sowie ihr durch die Tür auf der rechten Seite gehen wollt, hört ihre schwere Schritte... Metal Gear bewegt sich! Sowie ihr durch die Tür gegangen seid, seht ihr, dass Metal Gear tatsächlich nicht mehr dort ist. Lauft also ganz nach oben, holt euch die Munition und geht durch die einzige Tür, die ihr findet. So gelangt ihr zu Black Arts Viper!

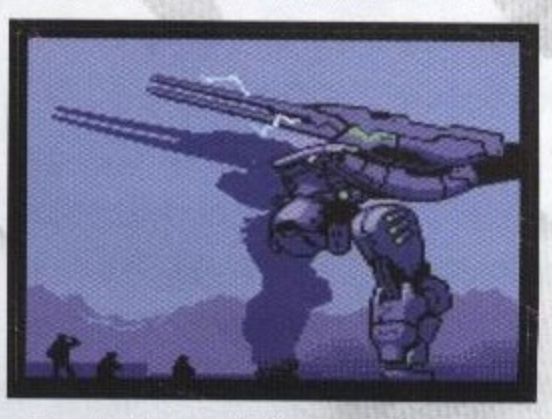
Black Arts Viper

Viper aktiviert die Laserstrahlen nach dem Zufallsprinzip. Solange sie das erste Mal aufleuchten, könnt ihr sie noch überqueren, sobald sie blinken, verliert ihr Energie, wenn ihr sie berührt. Außerdem lässt Viper Sprengladungen auf dem Boden explodieren. Ihr habt jedoch einige Sekundenbruchteile Zeit, euch in Sicherheit zu bringen. Versucht, immer ein Gebiet zu erreichen, in dem ihr euch möglichst frei bewegen könnt, das also aus mehr als zwei Quadraten besteht. Setzt die Granaten und euer Schnellfeuergewehr ein, dann habt ihr Viper nach einem harten Kampf den Giftzahn gezogen!

Stage 12 Zerstört Metal Gear Teil 3

Nach dem Kampf könnt ihr den Weg, der zuvor von einem großen Tor versperrt war, nach oben weiter gehen. Holt euch alle Munition und lauft nach oben, bis ihr Metal Gear erreicht!

Das Duell mit der gigantischen Kampfmaschine wird hart und läuft in zwei Phasen ab...



1. Phase: Ihr müsst zunächst die "Beine" von Metal Gear zerstören. Legt daher an der Stelle, an der Metal Gear den Fuß aufsetzt, eine Mine oder eine C4-Sprengladung. Der Vorteil der Minen: Sie explodieren bei Berührung! Bleibt immer in Bewegung, denn Metal Gear schießt außerdem mit dem Flammenwerfer auf euch...

2. Phase: Bevor die zweite Phase beginnt, werden euch drei Stellen an Metal Gear gezeigt: Die Doppel-MGs, die Geschütztürme und die Abschussanlage für die Raketen, die auf euch abgefeuert werden.

Zerstört zunächst die Geschütztürme! Ihr könnt sie nur beschädigen, wenn ihr zuvor eine Granate auf die Doppel-MGs geworfen habt. Dann nämlich öffnet sich der Geschützturm auf der entsprechenden Seite - werft Granaten oder schießt mit Nikita-Raketen! Habt ihr beide Geschütztürme zerstört, eröffnet Metal Gear das Feuer mit Raketen auf euch. Begebt euch in einen Bereich, in dem ihr Platz genug habt, den Raketen auszuweichen, und feuert weiter auf die Doppel-MGs. Sobald die Energieleiste Metal Gears nur noch zu einem Viertel gefüllt ist, beginnt die Flammenwerfer-Attacke! Werft Granaten auf den Flammenwerfer oder feuert Nikita-Raketen ab, geht den Flammen aus dem Weg - und nach einer Weile wird aus Metal Gear nur noch ein Haufen Metallschrott übrig bleiben.

Stage 13 Black Arts Viper Showdown

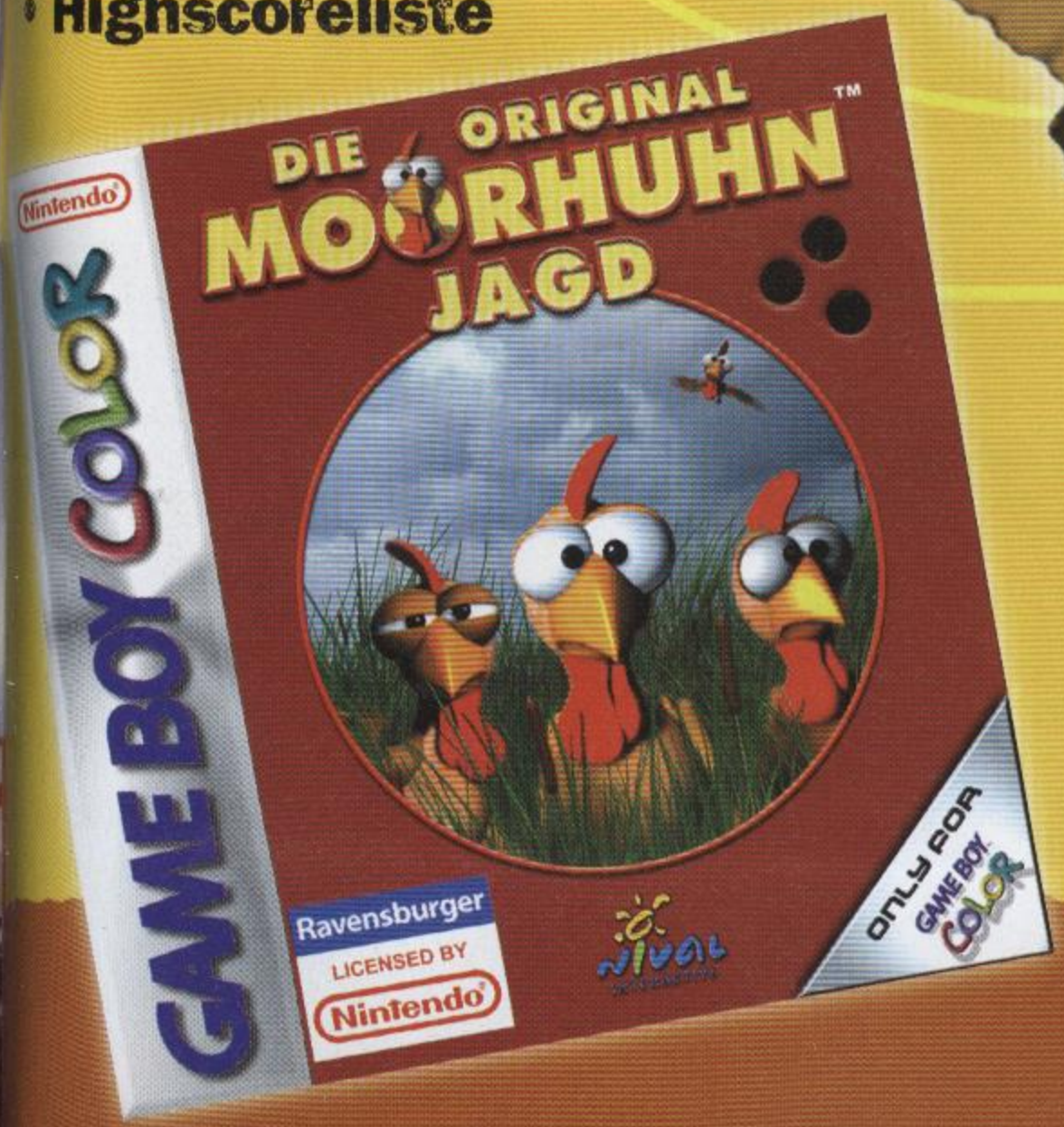
Ihr habt Metal Gear zerstört - Glückwunsch! Doch das war noch nicht das Ende, denn plötzlich taucht Black Arts Viper wieder auf, und ihr habt nur 90 Sekunden Zeit, ihn zu bezwingen. Sowie ihr ihn getroffen habt, wirft er eine Blendgranate, so dass ihr nicht sehen könnt, in welche Richtung er davon rennt. Der Trick: Befindet ihr euch auf der rechten Seite der Plattform, rennt Viper zur linken Seite, nachdem er die Granate geworfen hat - und umgekehrt! Mit dem Schnellfeuergewehr dürfte es leicht sein, Viper endgültig zu besiegen!

DIE JAGD GEHT WEITER!!!

DAS ABSOLUTE KULT-SPIEL – JETZT FÜR DEN GAME BOY COLOR!

FEATURES

- Ein-Spielermodus
- Turniermodus
- Verschiedene Szenarien
- Unterschiedliche Waffen
- Highscoreliste



Gute Idee.

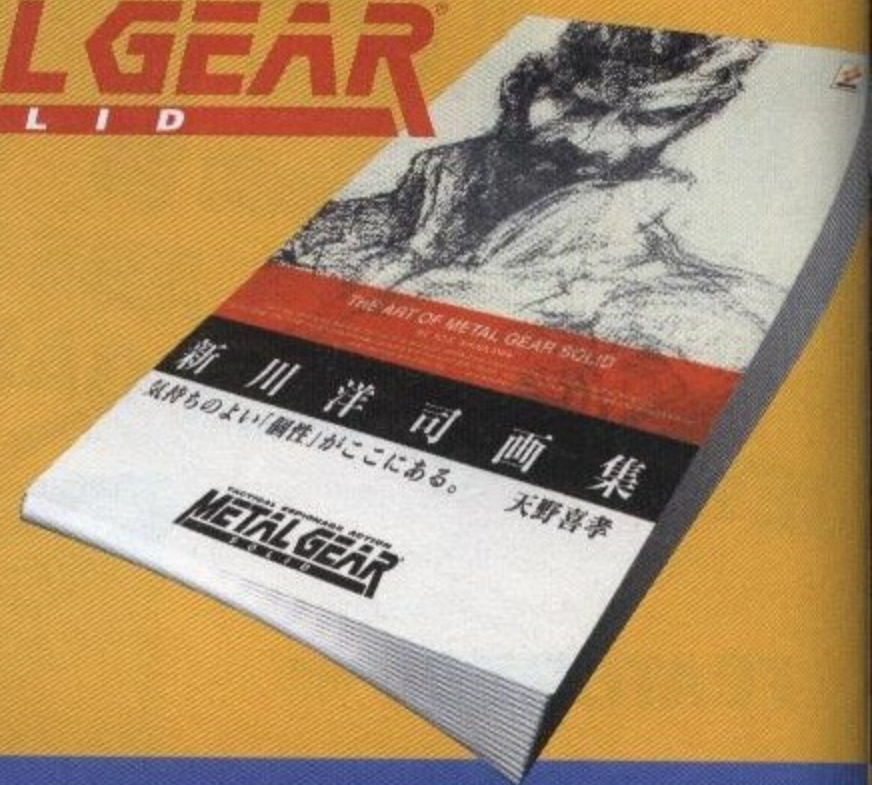
Ravensburger

newsflash newsflash

metal gear art

Eines der aufregendsten Game Boy Color-Spiele ist zweifelsohne **Metal Gear Solid**. Allen Nachwuchs-Agenten ist der exklusive Walkthrough ab Seite 72 gewidmet, der euch sicher dabei helfen wird, Metal Gear zu bezwingen. Für absolute Fans des Agenten-Thrillers haben wir etwas ganz Besonderes: Wir verlosen fünf **Metal Gear Solid** Artbooks und fünf Mal **Metal Gear Solid** für den Game Boy Color. Im Artbook findet ihr Zeichnungen, Skizzen und Illustrationen aller Charaktere des Spiels. Alles, was ihr tun müsst, um das edle Teil und das Spiel euer Eigen zu nennen, ist folgende Frage zu beantworten und sie unter dem Stichwort „**Metal Gear Solid**" an die bekannte Redaktionsadresse zu schicken.

FRAGE: WIE HEISST DER GEGNER, DEN SOLID SNAKE GANZ AM ENDE BEZWINGEN MUSS?



NINTENDO SPACEWORLD 2000 HIGHLIGHT

party ohne ende!

In diesen Tagen erscheint das langerwartete **Mario Party 2**, doch für Party-Nachschub ist bereits gesorgt! Auf der in Tokio stattfindenden Nintendo-Messe **Spaceworld** wurde erstmals der dritte Teil der **Mario Party**-Serie vorgestellt. Euch erwarten neue Mini-Spiele, noch mehr Features und Game Fun ohne Ende. Erste Bilder von **Mario Party 3** lassen bereits vermuten, welche Klasse auch der dritte Teil der beliebten Serie besitzt. Euch erwarten 70 (!) neue Minispiele und erstmals ein Dual Map-Feature, bei dem euch ein Helfer auf dem Spielbrett begleitet. In das Vier-Spieler-Duell wurden neue Items integriert, so dass ihr auf insgesamt 20 Gegenstände zurückgreifen könnt! Wann das Spiel in Deutschland erscheint, ist bisher nicht bekannt, wir halten euch auf dem Laufenden und wünschen euch zunächst einmal viel Spaß mit **Mario Party 2**!

NINTENDO SPACEWORLD 2000 HIGHLIGHT

Sünde und Strafe

Ein spektakuläres neues Nintendo64-Spiel wurde auf der Spaceworld von Nintendo angekündigt. Unter dem Titel **Sin and Punishment – The Successors Of Planet Earth** präsentierte Nintendo ein Science Fiction Game der Superlative! Im Mittelpunkt stehen die beiden Helden Saki und Airan, die im Game Abenteuer in typischer Action-Manier, aber auch Prüfungen im Shoot'em up-Modus-Stil zu bewältigen haben! Dem Spiel liegt eine ausgeklügelte Story zugrunde: Im Japan der Zukunft hat die Menschheit neue Lebensformen gezüchtet, um auch weiterhin überleben zu können. Teile dieser Züchtung mutieren jedoch zu gefräßigen Monster-Genociden, die beginnen, das Land für ihre eigenen Bedürfnisse zu nutzen. Ein spezielles Einsatzteam soll nun die Übernahme der Welt durch die Mutanten verhindern! Die ersten Eindrücke des Spiels sind überaus vielversprechend und lassen auf ein weiteres hochkarätiges Nintendo64 Game hoffen!

neue Online Challenge!

www.nintendo.de

Besucher der Nintendo-Website werden bereits festgestellt haben, dass die Seite seit September mit einem neuen Spiel des Monats aufwartet: **Pokémon Snap**. Natürlich gibt es auch diesmal wieder eine aufregende Online-Challenge zum Thema. Dabei besteht eure Aufgabe darin, mit möglichst wenigen Versuchen und innerhalb kürzester Zeit ein Memory-Spiel zu lösen. Wie gut ihr dabei abgeschnitten habt, erkennt ihr im Anschluss an euer Spiel in der Highscoreliste. Den zehn Bestplatzierten winkt am Ende der Challenge ein **Pokémon Snap** Game! Natürlich wird die Online-Seite von Nintendo täglich upgedatet. Wer sich also auf dem Laufenden halten will, der sollte das Adressfeld seines Browsers regelmäßig mit der Adresse **www.nintendo.de** füttern! Von hier aus gelangt ihr nicht nur auf die deutsche Seite, sondern auch auf alle bisher verfügbaren europäischen Seiten! Als besonderen Service könnt ihr übrigens über die Webseite einen kostenlosen Newsletter beziehen, der euch ständig aktuelle Nintendo-Infos nach Hause liefert! Viel Spaß beim Surfen!

NEWSFLASH

DIE ZEICHNER DES KRIEGERS!

In der letzten Ausgabe des Clubmagazins hatten wir zum großen Turok-Zeichenwettbewerb aufgerufen. Die Reaktionen waren wieder einmal überwältigend. An dieser Stelle vielen Dank an alle, die sich am Malwettbewerb beteiligt haben. Kistenweise landeten die Zeichnungen in unserer Redaktion und machten uns die Entscheidung nicht leicht. Letzen Endes mussten wir uns für zehn Werke entscheiden, die wir euch natürlich nicht vorenthalten möchten. Die zehn Sieger erhalten jeweils ein cooles Turok-Action-Set! Viel Spaß damit!

Julian Pyra, Bremen

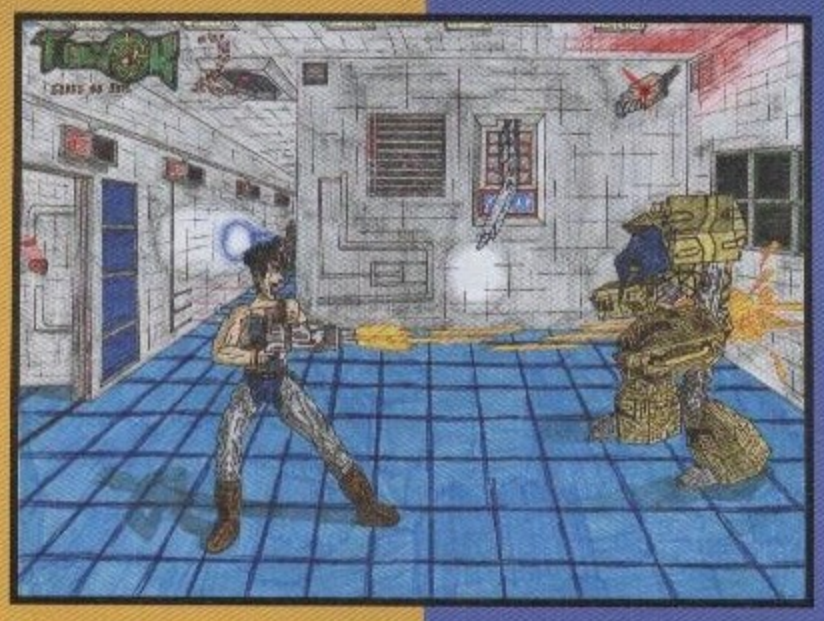
Jennifer Demuth,
Bad Soden-Salmünster-Wahlert

Daniel Müller, Wuppertal

Daniel Reich, Geithain

Jürgen Bach, Vettweiß

Hülya Gökce, Mainz



Marcel Gutowski, Großosida

Nicole Schröder, Hanau

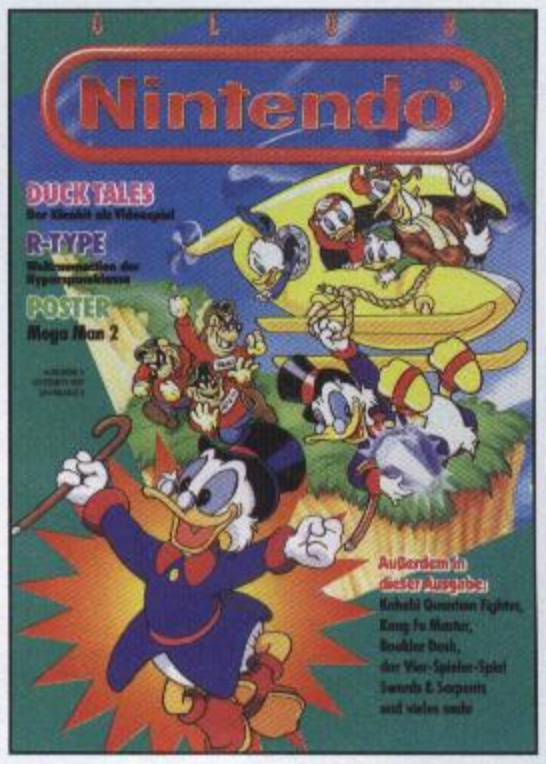
Paul Efremow

Admira Mujcic, Wedel

FINAL STAGE

Damals...

In der Ausgabe 5/91 des Club Nintendo-Magazins war das Highlight das NES-Spiel Disney´s Duck Tales. Auf insgesamt acht Seiten wurde das Spiel bis ins letzte Detail vorgestellt. So illustre Helden wie Dagobert Duck, Tick, Trick und Track oder Quack, der Bruchpilot, waren die Hauptdarsteller in diesem famosen Enten-Abenteuer. In fünf verschiedenen Welten hieß es, mit Dagobert Duck auf die erfolgreiche Suche nach den verlorenen Schätzen zu gehen. Mittels Pogo-Sprung, der mit Dagoberts Spazierstock ausgeführt wurde, konnte man Diamanten, Torten, Zaubermünzen, Statuen und viele weitere Schätze entdecken. Ein weiterer Höhepunkt dieser Ausgabe war der Bericht zu R-Type auf dem Game Boy. Sechs Seiten lang wurden die coolsten Tipps und Tricks zu diesem Weltraum-Shooter präsentiert. Für den Game Boy wurden weiterhin Berichte zu Fortress of Fear, Castlevania, Kung Fu Master, Dynablaster und Gargoyle´s Quest veröffentlicht. Artikel zu NES-Spielen gab es natürlich auch: Kabuki Quantum Fighter, Boulder Dash, Swords and Serpents und Kickle Cubicle. Außer den obligatorischen Leserbriefen sandten die Fans auch Lesertipps, die die Profi-Tipps optimal ergänzten. Neben einem zweiseitigen Super Mario-Comic mit dem Titel „Wart steht unter Strom" gab es als Extra noch ein megageiles Mega Man-Poster. Den Abschluss bildeten eine umfangreiche Highscore-Liste und die Profile zweier Nintendo Mitarbeiter.



DR. MARIOS CONTROLLER TECH TALK

Heute aus der Reihe „Fachbegriffe der Nintendo-Redakteure - Aus dem Sprachfundus der Profis":

RUMFUDDELN!

„Fuddel nicht rum und besieg den Endgegner endlich!" bedeutet, dass der Spieler keine Ahnung hat, wie man den Endboss besiegt und vom Zuschauer aufgefordert wird, endlich etwas zu unternehmen!

CONTROLLER-MASSAKER!

Dies ist ein Begriff, den die Redakteure häufig benutzen, wenn mal wieder ein Vier-Spieler-Spiel angetestet werden soll. Das Controller-Massaker beginnt meist mit dem vorzeitigen Ausscheiden eines Spielers, dem sich dann die anderen aus Spaß an der Freud' anschließen.

HOLY MACHINE GUN!

Die verzweifelt gewünschte und nie programmierte Superwaffe, von denen die Redakteure meist dann träumen, wenn ein Spiel einen erhöhten Schwierigkeitsgrad aufweist. Den Aussagen der Red. zur Folge kann diese Waffe alles, verfügt über unendlich Munition und ist in jedem Level und jedem Spiel einsetzbar!

CLUB NINTENDO OUTLOOK

Im nächsten Heft...

THE LEGEND OF ZELDA - MAJORA'S MASK

Das Abenteuer geht weiter! The Legend of Zelda – Majora's Mask wird in der Rubrik Game of the Month ausführlich präsentiert.

POKÉMON TRADING CARD GAME

Das enorm erfolgreiche Pokémon-Sammelkarten-Spiel nun auf dem Game Boy Color! Erfahrt alles über die neuen und zusätzlichen Features.

MICKEY'S SPEEDWAY

Nach Mario Kart und Diddy Kong Racing folgt nun ein weiterer, hitverdächtiger Rennsport-Kracher: Mickey's Speedway! Begebt euch mit den beliebten Disney-Charakteren auf die Piste.

FILE N

FUNDSACHEN AUS DEN ARCHIVEN DER REDAKTION

Dieses Abenteuer-Spiel für den Game Boy ist nicht nur rosa, sondern auch ziemlich schräg: Barbie, die tollste Puppe der Welt, hat eine Verabredung mit Dauer-Freund und Dauer-Schönling Ken. Kein Wunder also, dass Barbie sich für das Date mächtig herausputzen möchte. Dafür besucht sie das große Einkaufszentrum, in dem sich sieben Läden (= Level) befinden. Auf der Suche nach schönen Schuhen, einer Halskette und dem Gala-Abendkleid begleitet der Spieler Barbie bei einem aufregenden Einkaufsbummel. Böse Fallen müssen bewältigt, Sterne, Juwelen, prall gefüllte Juwelensäcke eingesammelt und Münzen gefunden werden, bevor Barbie ihr passendes Outfit erhält. In einigen Läden kann Barbie auf magische Weise von einem Kleid ins andere wechseln und somit neue, aufregende Kräfte gewinnen. Ein Herz-Fashion-Up verwandelt Barbie zum Beispiel in eine Aerobic-Barbie. In dieser Gestalt kann die hübsche Puppe einen dreifachen Sprung ausführen, der ein Hindernis in einen Stern verwandelt. Natürlich konnte man auch spezielle Bonusspiele - wie zum Beispiel „Juke Box Jive" oder „Rette die Königskrabben" - erreichen.

Barbie war mit Sicherheit eines der schrägsten Spiele für den Game Boy und trotz der gelungenen Jump´n'Run-Sequenzen wohl eher etwas für eingefleischte Barbie-Fans...

HALL OF FAME

Name: **Samus Aran**

NES
Metroid

Game Boy
Metroid II - Return of Samus

Super Nintendo
Super Metroid

Nintendo64
Super Smash Bros.

WICHTIGSTE AUFTRITTE

CLUB Nintendo®

RETTET DIE ABOS!!

JETZT ALS POWER PRÄMIE

POWER ABO
6x MAGAZIN UND PRÄMIE

Das Club Nintendo "Power Abo" kostet DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und gilt für die Dauer eines Jahres. Die Zahlung erfolgt bei der ersten Lieferung per Nachnahme und beinhaltet die Versandkosten für sechs Magazine und die coole "Power-Prämie", die es exklusiv nur für Abonnenten gibt. Anschließend erhaltet Ihr die restlichen fünf Ausgaben Eures Abos im zweimonatlichen Rhythmus. Das Abonnement verlängert sich automatisch, wenn es nicht sechs Wochen vor Ablauf gekündigt wird. Jede Verlängerung des Abonnements kostet erneut DM 29,95 (+Nachnahmegebühr) und beinhaltet eine neue Prämie.

Wer wird der beste Pokémon-Trainer?

Deine Freunde sagen, du hast deine Pokémon gut im Griff – dank dem Starter Set. Klasse! Doch mit diesen vier neuen Themendecks Blackout, Buschfeuer, Überwuchs und Zapp! wirst du noch besser und lernst starke neue Pokémon kennen! Bau dir eine tolle Sammlung auf und mach deine Strategie noch schlagkräftiger mit Hilfe der Boosterpackungen mit 11 Spielkarten. Hilf deinem Glück auf die Sprünge und werde der beste Pokémon-Trainer!

Schnapp' sie Dir alle!™

Pokémon™

SAMMELKARTENSPIEL

www.wizards.com/Pokemon
oder www.amigo-spiele.de

* ©1995,1996 und 1998 Nintendo, Creatures, GAMEFREAK. Pokémon, Game Boy, Schnapp sie Dir alle! und das offizielle Nintendo Siegel sind Warenzeichen von Nintendo. WIZARDS OF THE COAST ist ein Warenzeichen von Wizards of the Coast, Inc. © 2000 Wizards of the Coast, Inc.

ADVERTISING SYSTEMS/CONCORD

TOTAL AUSGEFLIPPT!

Pokémon™ PINBALL

TM and © are trademarks of Nintendo Co., Ltd.© 1995, 1996, 1998, 1999 Nintendo/Creatures inc./GAME FREAK inc. © 1999 HAL Laboratory, Inc./Jupiter Corp.© 2000 Nintendo

DER TOTAL AUSGEFLIPPTE POKéMON FLIPPERSPAß!

Jetzt verwandeln sich die Pokébälle in Flipperkugeln. Zum ersten Mal kannst Du alle 150 Pokémon in nur einem Game schnappen – total ausgeflippt! Das eingebaute Rumble-Feature gibt dir das echte Flipper-Feeling. Lass den Pokéball rollen – hol dir alle Pokémon und den Super-Highscore! Mit Pokémon Pinball.

GAME BOY COLOR

Nintendo®